Edgard Vinícius Cacho Zanette
Aprenda
Xadrez
com os
Filósofos
Uma batalha inusitada entre
pensamentos e jogadas
1ª Edição - 2022
UERR
EDIÇÕES

Edgard Vinícius Cacho Zanette

Aprenda Xadrez com os Filósofos

Uma batalha inusitada entre pensamentos e jogadas

1ª Edição - 2022

Para Eliete Cacho Rios Zanette
In memorian.

UERR Edições
Rua 7 de Setembro, N. 231.
Bairro Canarinho. CEP. 69306-530.
Tel. (95) 2121-0944
CNPJ: 08.240.695/0001-90
contato@edicoes.uerr.edu.br

Projeto, diagramação e capa
Cláudio Souza Jr. (claudio@uerr.edu.br)

Imagens de capa
Photo by rawpixel, from Freerange Stock
Image by rawpixel, on Freepik

Demais imagens nesta obra
Wikimedia Commons, todas em domínio público.

Ilustrações/desenhos
Vitória Gabrielly Silva de Freitas

Diagramas dos tabuleiros
Extraídos do software ChessBase

Revisão ortográfica
Isabella Coutinho Costa

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Zanette, Edgard Vinícius Cacho
Aprenda xadrez com os filósofos [livro eletrônico] : uma batalha inusitada entre pensamentos e jogadas / Edgard Vinícius Cacho Zanette. -- 1. ed. -- Boa Vista, RR : UERR Edições, 2022.
PDF

ISBN 978-65-89203-27-8

1. Filosofia 2. Xadrez - Estudo e ensino I. Título.

22-127623 CDD-794.107

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária
Eliete Marques da Silva - CRB-8/9380.

Índices para catálogo sistemático:
1. Xadrez : Estudo e ensino 794.107

DOI: 10.24979/uerr.edicoes.64

Prefácio

Caro leitor, eis um livro perigoso e ousado, tome cuidado!

Se as guerras acontecessem apenas em diálogos e no jogo de xadrez, o mundo seria melhor. Nossa única alternativa é sonhar a justiça e defendê-la, com todas as forças. Pensar o real, abraçar o conhecimento, sempre foi o desafio dos filósofos. A filosofia é uma arte de pensar. Por sua vez, o xadrez é o grande jogo da mente. Por que não reconhecer a ligação fundamental entre estes dois mundos?

O Grande Mestre (GM) Y. Averbach e M. Beilin comentam ao longo da obra *viagem ao reino do xadrez*, que o jogador de xadrez precisa do livro assim como o músico precisa das notas para tocar[1]. A situação não é diferente com aqueles que aprendem sobre filosofia, pois, sem livros, como ingressar seriamente nas ideias filosóficas?

É fundamental aceitar que existem descobertas e conhecimentos que foram acumulados ao longo dos tempos. Viajar por estes mundos também é conhecer um pouco melhor a humanidade, em suas glórias e escórias.

Se apropriar desses saberes faz parte do desafio de todos aqueles que se dedicam à ciência. Com efeito, o objetivo deste livro, livro teimoso, livro ousado, é convidar ao mundo do xadrez os que desejam aprender um pouco de filosofia, e trazer para a filosofia aqueles que se aventuram no mundo do xadrez.

É muito difícil estimular o prazer da leitura. Isso porque muitos livros brilhantes são de difícil compreensão e nem sempre os melhores livros são os mais apropriados para nós. Cada pessoa tem um estilo e gostos particulares. Por exemplo, existem pessoas que aprendem apenas com diagramas, enquanto outras

---

1 AVERBACH, Y.; BEILIN 1975.

preferem aprender com explicações mais conceituais.

No Brasil, um dos mais importantes e conhecidos livros de xadrez é o tradicional *Xadrez Básico*, escrito pelo Mestre Nacional (NM – *National Master*) Dr. Orfeu Gilberto Dagostini. O livro do Dr. Orfeu é um livro robusto, conceitual e com mais de 600 laudas, iniciando pelas noções preliminares e avançando até estratégias complexas. É um bom livro de xadrez e vale a pena valorizarmos o que produzimos em nosso país, então, fica a dica.

Seguindo o princípio cartesiano de dividir as dificuldades e iniciar do simples ao complexo, no livro *Aprenda xadrez com os filósofos*, tratamos de algumas considerações sobre o ato de filosofar relacionando-o com as noções mais simples e básicas do xadrez. Começar do simples e progredir para as questões mais difíceis é o caminho básico em todo processo de ensino-aprendizagem. Então, se queremos jogar xadrez ou filosofar por puro prazer, quando cai em nossas mãos livros com conceitos complicados e dificuldades que não articulam teoria e prática, logo abandonamos o desafio e não aprendemos a jogar e nem filosofamos. Nossa intenção é reverter esta situação, apresentando o jogo de xadrez através das ideias filosóficas. Neste sentido, este livro pode ser lido por aqueles que já jogam bem, pois certamente observarão ideias interessantes ligadas ao xadrez, assim como é um livro para o iniciante que aprenderá de um modo especial.

Este livro deve ser usado nas salas de aula do ensino básico. Disciplinas como Filosofia, Matemática, História, Sociologia, Literatura, Educação Física etc., podem ser interrelacionadas através do xadrez. Tudo depende do professor. Se ele estiver acomodado nas sombras, como os escravos do *Mito da Caverna* de Platão, não temos lugar para a interdisciplinaridade. Por outro lado, os professores interessados, abertos, dedicados, podem enxergar neste livro uma oportunidade. Lembremos: são os professores que abrem mundo, são eles que fazem a diferença.

Os professores devem compreender que não convém reduzir

o currículo escolar à uma grade, à uma prisão. Este é o desafio da nova BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Embora essa postura pareça nova e radical, ela é tão antiga quanto o nascimento da filosofia ocidental. Filósofos gregos como Parmênides, Heráclito, Sócrates, Platão, Aristóteles etc., já defendiam que devemos abarcar o pensamento universal.

É possível, inclusive a um pai ou a uma mãe, seguir aprendendo a jogar xadrez lendo esse livro com seu filho(a), apresentando as ideias mais diretas sobre as jogadas e seguir pulando os conceitos mais complicados. E para os sedentos que desejam aprender a jogar rapidamente, sugerimos iniciar pela leitura do 3º capítulo. Quanto aos curiosos que desejam discutir filosofia e xadrez, basta continuar a leitura linear iniciando pelo 1º capítulo. Enfim, existem muitas possibilidades de leitura, uso e compreensão desta obra.

Aqui esboçamos um modo de viajar pelo mundo das ideias dos filósofos em uma relação íntima com as ideias do xadrez. Eis um desafio para você, caro leitor. Um convite, em si mesmo, já é uma decisão a ser assumida. Isso porque toda decisão implica em uma reação, em um fazer no mundo.

Na verdade, este livro surgiu de uma pergunta desafiadora. Em diversas vezes ao longo de nossas vidas somos provocados por angústias. Tudo o que aprendemos deve ser replicado e contextualizado com o modo pelo qual enxergamos o mundo e o interpretamos. Aprender a jogar xadrez só faz sentido se utilizarmos essa arte - ciência - esporte como uma valiosa ferramenta interdisciplinar. E se é possível viver o xadrez como uma filosofia de vida, por que não *aprender xadrez através dos filósofos*?

Como Dom Quixote lutando contra seus medos e demônios, para adentrar em um livro tão diferente, precisamos ressignificar a noção de aprendizagem, pois estamos a *filosofar através do xadrez*!

Ora, de início assusta projetar que estes dois mundos são

conciliáveis. Bem, de nossa parte já perdemos o medo de filosofar com originalidade. Alguns professores consideram a filosofia chata, maçante, difícil e, até mesmo, profunda e oculta para o senso comum. Assim, filosofar estaria reservado aos gênios e aos teimosos professores que abandonariam tudo para viver o pensamento radical. Diante deste limite tão pobre, elitista, mesquinho, nossa resposta é observar silenciosamente que muitos destes pobres diabos realmente vivem como loucos, enquanto outros se mostram completamente infelizes. Porém, também existem outros mestres, os quais, mais cientes do papel do conhecimento, compartilham a ideia de a filosofia estar em tudo e que existem diferentes modos de filosofar.

A maior dificuldade em sair da caixinha, de pensar com originalidade, está no fato de dividirmos o real, de fatiarmos nossas habilidades, pois nos especializamos, pensamos e vivemos a partir do fordismo. Para o fordismo mais importante que compreender em contexto amplo é a racionalização de poucos processos, especializando tudo o que deve ser feito[2].

A vida nas fábricas e o pesado marketing industrial refletiu no modo de ser das pessoas, isto é, modificou a forma como nós, em geral, enxergamos o mundo. Se uma filosofia ao estilo fordista fosse a solução para tudo, por que, no mundo, muitas fábricas faliram, o desemprego assombra a humanidade e a indústria está em queda? E, mais, quem diria, décadas atrás, que a gigante montadora Ford "vazaria do Brasil" abandonando suas fábricas e deixando milhares de desempregados?

Antes da pandemia Covid-19, há muito tempo já vivíamos sob

---

2 Fordismo é um sistema de produção criado por Henri Ford (1863-1947). O fordismo foi amplamente divulgado e difundiu uma filosofia voltada à alta produção industrial através do baixo custo. A divisão radical dos saberes, nos séculos XX e XXI, muito se deve às ideias inovadoras de Ford. Para a produção industrial e o lucro das grandes empresas, estas ideias muito contribuíram. Por outro lado, como essas ideias se espalharam como uma filosofia de vida, a influência dessa forma de enxergar o mundo trouxe sérios problemas para a saúde humana.

a tutela desta filosofia desagregadora: somos reféns da especialização radical.

Existe um problema oculto nestas epistemologias ao estilo fordista. Não somos máquinas, somos multidimensionais. Este desarranjo entre o que somos e o que querem que sejamos, na verdade, criou anomalias perversas no mundo contemporâneo. Seja como for, desde o século XIX o nosso modo de ser no mundo está vinculado ao isolamento epistemológico e social.

Casas em contêineres de 3 metros quadrados, sem plantas, sem sol, sem vida, sem nada, são difundidas como única solução à falta de moradia. Ao invés de fortalecer a economia financiando casas de verdade, gerando empregos, movimentando a indústria, dizem que no mundo atual todos devem viver em caixotes.

Cada vez mais os sujeitos humanos se afastam de si mesmos, da natureza, dos outros e do mundo. Nunca se lucrou tanto com remédios e terapias. É claro, vivendo aprisionados em casas minúsculas e sombrias, sem emprego, sem arte, sem perspectiva de futuro, quem consegue ser feliz?

As crises econômicas são utilizadas como ferramenta de alienação. Muitos trabalhadores do Brasil não têm emprego, muitas fábricas fecharam a décadas e tudo vem pronto da China. Esse é um sistema desgraçado, alienante e quase que insustentável. Não é surpreendente que as guerras começam a explodir no século XXI, e todos perambulam pelo mundo atrás de emprego, fazendo bicos e se virando como dá. O isolamento na era da comunicação nos faz reféns da desinformação tecnológica. Não sejamos inocentes, ou promovemos uma virada epistemológica, ou as guerras tomarão conta da humanidade: basta de mutilação epistêmica!

Podemos reclamar da China, EUA, Rússia, Venezuela etc., mas se as coisas não melhorarem por aqui, as bombas cairão sobre nossas cabeças. É essencial desenvolver uma economia robusta, com investimentos massivos em educação, ciência e tecnologia, investimentos em defesa militar, investimentos em segurança

pública, investimentos para com o cuidado com o meio ambiente e a Amazônia. Nossas terras e nossas fronteiras são preciosas. Se não cuidarmos do que é nosso, outros cuidarão por nós. Como dizia Maquiavel: para quem engana, sempre há quem se deixe enganar. De país soberano, em meses podemos nos tornar, novamente, colônia de alguma potência mundial. Devemos pensar e agir sobre os problemas do mundo, sem esquecer da nossa comunidade, nossa cidade e nosso país. Precisamos cuidar da economia, da saúde e do meio ambiente, ao mesmo tempo e sob os mesmos cuidados. O Brasil pode voar, mas está se tornando um avestruz.

O comportamento original do filósofo traz atitudes que exigem respeito à nossa existência multidimensional. Não somos caixinhas fechadas que estão isoladas umas das outras. Nossas habilidades são variadas e se complementam. É claro, não sejamos ingênuos, precisamos de aperfeiçoamento e eficiência produtiva. Todavia, existe limite para tudo. E, para pensarmos melhorias ao mercado que transforma qualquer coisa em mercadoria, a filosofia é uma poderosa arma de combate. Mas, para isso acontecer, precisamos de filosofias vivas, reais e que pensem os problemas do cotidiano. Eis porque a filosofia ultrapassa a pura teoria. A teoria, a sistematização dos saberes, é essencial, desde que complementada com o real e a prática (práxis). Precisamos, como nunca, resgatar e renovar a visão multidimensional das coisas.

A filosofia está viva, ela é interdisciplinar e ganha mais e mais espaço na vida das pessoas. Como poderia estar morta a condição de sentido de todo e qualquer discurso racional? Agora, neste primeiro livro, compartilhamos com vocês estes pensamentos simples e fundamentais, para professores, praticantes de xadrez e cidadãos. Não são pensamentos sobre coisas abstratas como aqueles que estão na *Crítica da Razão Pura* de Emmanuel kant (1724-1804), por exemplo. Por outro lado, menos pretensiosos, tratamos de pensamentos imediatamente úteis e práticos. Não estamos dizendo, é claro, que as ideias de Kant são inúteis. As formas de pensar e os temas discutidos na *Crítica da Razão Pura* são diferentes dos propostos aqui. Há espaço para o filosofar

simples e para o filosofar complexo. Aceitemos que cada qual tem sua importância.

Dado o desafio de pensar conjuntamente o filosofar através do xadrez, a matéria deste livro também é, estranhamente, quem o escreve e quem o lê. É valioso pensar que todos temos, mesmo que inconsciente, uma *filosofia de vida*. Qual sua filosofia de vida? Deseja filosofar através do xadrez e jogar xadrez filosofando?

Para você que deseja aprender a jogar xadrez e não teve oportunidade, eis os desafios:

1) Caso ainda não tenha um, compre ou faça o seu jogo de xadrez.

2) Leia todo este livro.

3) Leia anotando suas dúvidas e ideias, acompanhando as jogadas no tabuleiro de xadrez, e releia suas dúvidas e jogadas quantas vezes for necessário até ficar satisfeito.

4) Como na matrix, esta é sua última chance, então você não será capaz de recuar. Se você tomar a pílula azul, fim da história: você vai acordar em sua cama, nunca jogará xadrez e acreditará no que quiser. Se você tomar a pílula vermelha, estará no país das maravilhas, e verá até onde vai a toca do coelho. Lembre-se de que a única coisa oferecida é a verdade, nada mais. No xadrez não existe lugar para a falsidade e para a hipocrisia.

Edgard Vinícius Cacho Zanette

Abril de 2022.

SUMÁRIO

Pg.

Capítulo 01

Capítulo 02

Capítulo 03

Pg.

Capítulo 04

Capítulo 05

Pg.

Capítulo 06

Capítulo 07

1. A busca pelo sentido

Todos os homens, por natureza, desejam saber
Aristóteles

Toda pergunta filosófica remonta a uma dimensão esquecida. O filósofo(a)[3] é um amigo do saber, e se nos pautamos na origem da palavra, *philia* significa amizade e *sofia* significa sabedoria.

Amantes da sabedoria, os filósofos buscam explicações racionais para o mundo. Este desejo de saber é uma expectativa continuada. Mais que a realização de desejos, a filosofia é a expectativa da realização. Existe algo de muito excêntrico no desejo de saber, tal qual ocorre quando jogamos xadrez. Quando aprendemos a jogar, queremos jogar xadrez o tempo todo! Descobrimos jogadas, tipos de xeque-mate, descobrimos o xeque-mate do pastor etc. Ganhamos e perdemos partidas e acreditamos que estamos melhorando. Por outro lado, conforme vamos enfrentando jogadores mais fortes, mais difícil e complicado o jogo fica. Este desejo de melhorar e aprender, é um desejo de saber. A filosofia também é um puro desejo de saber e, quando nos aprofundamos nos temas, cada vez temos a impressão de que sabemos menos que antes.

O desejo de saber também é manifesto em questões basilares que sempre nos provocam. Nós, humanos, somos seres provocativos. Sem as provocações nossa evolução, talvez, não seria tão grande. Quando olhamos para o céu, para as coisas do mundo, para nossos familiares e amigos, indagamos:

O que é o mundo?

3 Utilizaremos o termo “filósofo” indicando, através dele, igualmente, filósofos e filósofas.

Por que o céu é azul?

O que é a vida?

O que é a morte?

Existe uma divindade que dê sentido para todas as coisas?

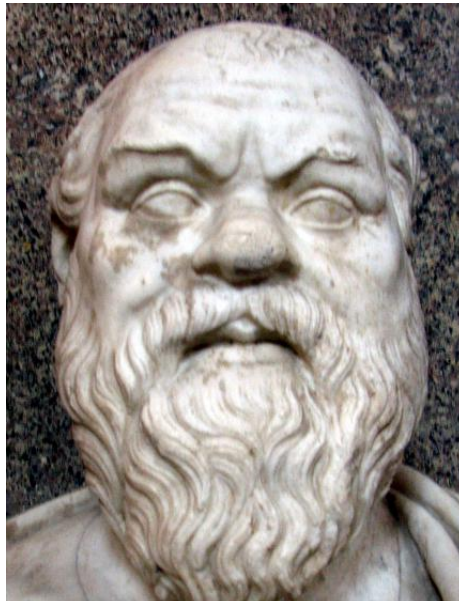
A busca pelo sentido nos leva, desde sempre, a indagar e filosofar. Mais importante que as respostas prontas são as perguntas. Filosofar é perigoso e angustiante, pois nos rouba de nós mesmos e continuamente nos refazemos através da dúvida. Costumeiramente dizemos que a *filosofia é a arte de questionar tudo*. Porém, só há questionamento quando estamos integrados com outros. Isto por quê: só aprende quem dúvida e duvidar exige relação. Em um mundo sem questionamentos, o totalitarismo toma conta. Nas sociedades sem espaço para a dúvida, os dogmas irrefletidos reinam absolutos.

As experiências totalitárias são espaços dominados pela ignorância. E mesmo em contextos nos quais a disciplina é fundamental, sempre deve haver espaço para a crítica fundamentada. Nossas forças militares devem ser preparadas para lidar com o questionamento dos cidadãos e devem agir com moderação. As autoridades são valorizadas quando são exemplos de trabalho e justiça.

Os interesses particulares, a ganância, a corrupção, o uso desnecessário da força, a aplicação desproporcional de forças de repressão, a politicagem, tudo isso macula a imagem que a sociedade tem de suas autoridades. Toda autoridade, repetimos, conquista seu espaço por meio do exemplo. Quando uma autoridade exige obediência e silencia os opositores, esta autoridade certamente deturpou sua responsabilidade social. Ora, só vivemos em sociedade para exercer nossa liberdade. Só há liberdade no mundo porque podemos duvidar e mudar de opinião. É na possibilidade da mudança que compartilhamos ideias e criamos diálogos.

1.2 Sócrates e a Dialética

Vamos pensar um pouco sobre a arte de questionar. O filósofo grego Sócrates (469-399 ac.) nos ensinou que ninguém aprende sozinho e que precisamos de diálogo. Quando dialogamos trazemos à tona conhecimentos que já possuímos. O problema aparece quando sentimos angústia, dor, quando ficamos incomodados com os questionamentos. Através das dúvidas apresentamos hipóteses e, assim, pensando entre hipóteses e soluções, erramos e acertamos, vivemos e fazemos ciência. O exercício de colocar para fora o saber que já temos não é fácil. Geralmente é muito desagradável pensar sobre os pré-juízos enraizados em nosso ser. Essa é a arte que Sócrates chamava de maiêutica, isto é, a arte de parir o conhecimento.

Imagem 1: Busto de Sócrates no Museu do Vaticano.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Vatsoc.jpg&oldid=449998186>. Acesso em 6. Set. 2022.

Ao dialogar colocamos para fora nossa ignorância. Pensar é doloroso, pois seguimos esclarecendo o quanto não sabemos. O papel da filosofia, para Sócrates, é o de iluminar e esclarecer nosso não saber. Para isso acontecer, temos que sair da zona de conforto. O filósofo seria como uma parteira. Quem gera as crianças são as mães, e a parteira está ali, ao lado, aconselhando, orientando e colaborando no que for possível.

As parteiras dominam uma bela profissão, mas, sejamos honestos, o ato de parir é extremamente delicado, doloroso e difícil. É por isso que Sócrates se intitulava um parteiro de almas. O papel do filósofo era auxiliar as pessoas a trazer à tona saberes que já estão ali, nelas, mas que precisam ser estimulados.

A dialética socrática almeja esclarecer, emancipar e se distancia da retórica sofística. Observemos que existe uma certa dis-tância entre o pensamento e o poder. Muitas pessoas poderosas acreditam que dominam o mundo e que não podem ser questionadas. A filosofia ataca esse império do poder. Todos podem filosofar, mas aprender e ensinar com consciência exige fomentar o exercício de estabelecer relações.

Sócrates praticava a dialética como uma arte de confronto de ideias que acontece plenamente quando a hierarquia e o poder são deixados de lado. Através da dialética o filósofo desafiava as pessoas a se autoexaminarem. A relação entre o perguntador e o respondedor é caracterizada pelo combate. A dialética de Sócrates é uma batalha amistosa entre dois oponentes, e o campo de batalha, na filosofia, é o conhecimento.

O xadrez é denominado como o jogo dos reis, e nele o combate ocorre entre as ideias dos jogadores materializadas nos inteligentes movimentos das peças. Um dos grandes atrativos do jogo é que ele acontece a partir de dois cérebros, em uma guerra intelectual em que cada lado procura antecipar as intenções do adversário e frustrá-las.

São as regras do jogo que orientam e limitam o que é possível e o que não é possível fazer em uma partida. Seja no xadrez ou na filosofia, observem que é através da batalha que o diálogo sobrevém e por meio dele os participantes criam vínculos. Dessa forma, podemos pensar, sim, que uma partida de xadrez também é um diálogo entre duas pessoas. É claro que nem toda partida de xadrez é amistosa e perder nos causa dor. Mas também na dialética socrática, podemos observar que as questões levantadas trazem desconforto ao interlocutor.

Isso ocorre porque a maneira pela qual a dialética socrática acontece é através da *ironia*. Lembremos que a filosofia socrática é uma filosofia de vida, da práxis, pois o filósofo não deixou nada escrito. Conversando com as pessoas na praça central de Atenas, elas afirmavam que sabiam algo e apresentavam seus argumentos. O filósofo colocava mais e mais questões de forma crítica e racional. Na sequência, as pessoas chegavam a um estado de *aporia*, isto é, elas ficavam sem saída e não conseguiam responder satisfatoriamente às indagações de Sócrates. Esta pedagogia provocativa levava o interlocutor para um caminho de angústia, porém, a real intenção da dialética socrática era estabelecer uma amizade crítica.

Na obra *O velho e o mar*, escrita por Ernest Hemingway (1899-1961), o personagem Santiago era um velho pescador que acreditava estar com má sorte após mais de oitenta dias sem pescar um único peixe. Quando Santiago trava uma luta de vida e morte com um peixe descomunal, ali, naqueles dias de guerra, de luta, o velho pescador sofre com o sol cegante, com as feridas abertas em suas mãos e com a precariedade do seu barco navegando em alto mar. Porém, um oponente de respeito não é desprezível! Mais que um adversário, Santiago ficou profundamente tocado pela beleza, pela força e inteligência daquele animal. Eles se tornaram como que amigos no meio de uma guerra de vida e morte. Vejamos uma das passagens célebres do livro:

> Você quer minha morte peixe, pensou o velho. Camarada, nunca vi nada maior nem mais nobre, nem mais calmo, nem mais bonito do que você. Vamos, vá em frente, me mate. Eu não me importo qual de nós mate o outro (HEMINGWAY, 2012, p. 109).

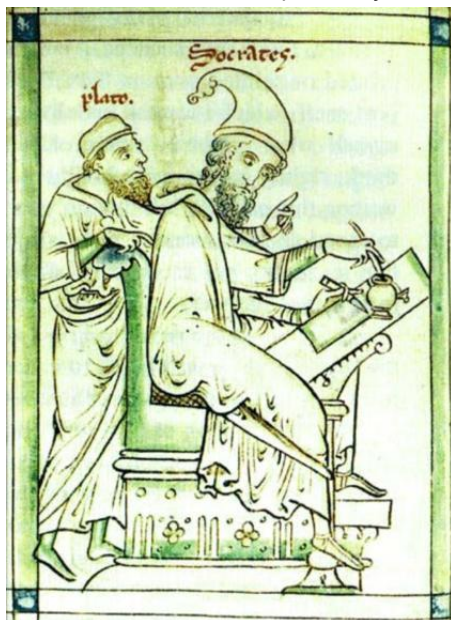
A arte da guerra no xadrez deve ser pensada em analogia com o que ocorreu com o pescador Santiago. Sempre teremos que enfrentar oponentes poderosos. Contudo, quando tentamos vencer sem regras e os oponentes são tratados como inimigos, saímos do terreno do diálogo e da dialética. Se não há regras e limites, tudo é possível para o bem e para o mal. O resultado disso é claríssimo, como bem nos mostra Thomas Hobbes (1588-1679) em sua obra Leviatã: considerar que o homem é o lobo do homem é viver explicitamente a guerra de todos contra todos. Mostras claras de intolerância e prejuízo social podem ser observadas nas mais diversas atitudes totalitárias defendidas por partidos radicais nas democracias da atualidade. O ódio promove desinformação sistemática e o tratamento de

adversários como inimigos de morte leva a perseguições irresponsáveis. A história nos ensina que as experiências de falta de diálogo são nefastas e criam grupos de extermínio, miséria econômica, injustiça social, inflação e hipocrisia.

Então, sem um mínimo ético que permita o acontecer de uma porção de amizade, não existe conhecimento e justiça social. As leis não resolvem tudo. Nos dias atuais, quanto mais processos lançamos ao judiciário, talvez, menos justiça teremos. Ora, quando eu me desentendo com um vizinho, o ideal é que nós dois cedamos, entremos em acordo e que as coisas se arrumem através da ética, através do diálogo. Se o diálogo falha e essa disputa se transforma em batalha judicial, e ainda que a justiça favoreça o lado que "estaria correto", mesmo assim, a parte derrotada ficará magoada e a briga continuará.

Para Sócrates a ética é o mais importante limite para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa. Ética não indica ausência de contradição, ao contrário, a ética é a mais plena expressão da contradição.

É claro que ser questionado por Sócrates era extremamente desagradável. O filósofo ironizava as supostas verdades irrefletidas dos interlocutores. Ora, a maioria das pessoas era simpática com essa postura, pois o consideravam um “chato querido”. Porém, os sofistas e os políticos orgulhosos ficavam extremamente magoados com estas refutações. Imaginem vocês, na praça de Atenas, sendo bombardeados pelas perguntas do filósofo, o que vocês fariam? Ficariam felizes e satisfeitos em admitir a própria ignorância? Ou, magoados, revidariam: certo Sócrates, e você, que tanto pergunta, o que você sabe?

Imagem 2: Platão e Sócrates, representação medieval.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Socrates_and_Plato.jpg&oldid=210027996>. Acesso em 1. Abr. 2022.

Platão (427-247 ac.) é considerado pela tradição como o mais importante discípulo de Sócrates. Em suas obras ele bem retratou que quando as pessoas faziam perguntas ao seu mestre, ele astutamente respondia:

Só sei que nada sei!

Sócrates era convicto de que as pessoas que "sabem que nada sabem" conhecem mais que os pedantes que acreditam em tudo conhecer. Por saber que não sabe, o sábio trilha o verdadeiro conhecimento do autoconhecimento. Esta postura socrática é uma lição viva que demonstra o quanto a humildade é fundamental.

O caminho do autoconhecimento perpassa o reconhecimento da própria ignorância. Se estamos na jornada de progredir no autoconhecimento da nossa ignorância, eis a famosa frase do filósofo que exemplifica esta jornada:

Conhece-te a ti mesmo – Sócrates

2. Aprendendo xadrez através dos filósofos

Ao vencido, ódio ou compaixão; ao vencedor, as batatas
Machado de Assis

Aprendamos a jogar xadrez a partir da humildade socrática. Sejamos impiedosos com nossas supostas verdades e trilhemos os caminhos do autoconhecimento. Ora, não estamos no terreno das verdades rigorosas da filosofia abstrata. Humildemente seguiremos na busca por aprender um pouco de xadrez e filosofia para, talvez, viver melhor.

Como no filme Matrix, a escolha é pelo caminho da busca pela verdade, isto é, um caminho doloroso, incerto e desafiador. Estamos acomodados, fracos, sugados por manias e máquinas que nos levam para um estado de impotência. Queremos aprender algo, mas sempre dizemos: depois, depois, depois... e, assim, a vida passa e deixamos de lado aquele desejo.

O xadrez é um dos mais poderosos jogos já inventados pelos humanos. Praticando xadrez aprendemos habilidades que ficam em nós ao longo de toda nossa vida, e mesmo ficando anos sem jogar, ao ver um tabuleiro, lembramos os movimentos das peças. Excelente estimulador da memória e das atividades neuronais, através do xadrez desenvolvemos técnicas de pensamento inconscientes que podem ser aplicadas nas mais variadas atividades mentais. Eis porque o xadrez é um esporte da mente.

Sobre o tema xadrez e felicidade, o filme *Lances Inocentes* (o título original em inglês é *Searching for Bobby Fischer*) é uma ótima recomendação. É interessante que em diversas artes, esportes e ciências, a presença de gênios precoces traz

diversos dilemas. Alguns deles são apresentados no filme, por exemplo: é saudável e racional a uma criança de seis anos deixar de viver uma vida normal para se dedicar completamente ao xadrez? Qual a relação entre o sucesso e a felicidade? Podemos tratar uma criança como um esportista profissional? Vale tudo para alcançar o sucesso?

A história do Mestre Internacional (IM) Josh Waitzkin é representada no filme justamente colocando tais questionamentos. Josh aprendeu a jogar xadrez com seis anos de idade no Washington Square Park, em Nova Iorque. Foi onde ele conheceu Bruce Pandolfini que se tornou seu mestre e amigo. A história tem o entrecruzamento das questões vividas por Josh com os medos, conquistas e excentricidades do gênio Bobby Fischer. Vale lembrar que em 1972 em Reykjavik, na Islândia, o Grande Mestre (GM) norte americano Robert James Fischer (1943-2008) assombrou o mundo ao conquistar o título mundial de xadrez. O filme mostra a vitória excepcional de Fischer, com belas filmagens do jogador.

Imagem 3: Bobby Fischer em 1960.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Bobby_Fischer_1960_in_Leipzig_in_color.jpg&oldid=599348514> Acesso em 1 Abr. 2022.

Mas, quem compreende um gênio? Em 1972, quando o xadrez aparece aos norte-americanos como um símbolo de sua supremacia sobre os soviéticos, Fischer realiza sua jogada mais ousada. Seu lance de mestre foi desaparecer, abandonando o xadrez e perdendo o título sem lutar contra o Grande Mestre soviético Anatoly Karpov. Controvérsias à parte, desde então o nome Bobby Fischer virou uma lenda urbana que só foi mais bem elucidada quando da sua morte oficial em 2008. Justamente por isso o nome original do filme é *Procurando Bobby Fischer* e na trama notamos diversas citações como “onde está Bobby Fischer?”; “este é um novo Bobby Fischer” etc. Perguntas ocultas na trama, questionam:

> *Como um vencedor, o maior de todos, o campeão mundial de xadrez, abandona o jogo por medo de perder?*
>
> *Existe um abismo entre a felicidade e a derrota?*
>
> *É saudável ser obcecado por vitórias?*

Com o filme *Lances Inocentes* também fica evidente um pouco do lado sombrio e obsessivo do esporte de competição. Quando o prazer é suprimido e a obrigação toma conta, a busca incessante de criar grandes campões(ãs) transforma o esporte em martírio. O que era prazeroso (estudar xadrez em casa, jogar na praça com os amigos etc.), se transforma em um instrumento de ansiedade, preconceito e infelicidade.

Sabemos que o mundo é cruel e exalta os vencedores. Os grandes campeões são símbolos de suas sociedades que se apresentam como vitoriosas. Inclusive, todo político minimamente hábil sabe disso e se aproxima de pessoas famosas, campeões e artistas. Principalmente nas crises, ter em evidência um Bobby Fischer, Neymar, ou outra personalidade famosa, entretém o público que esquece os problemas econômicos e políticos.

É obvio que pensar o sucesso como a única fórmula para

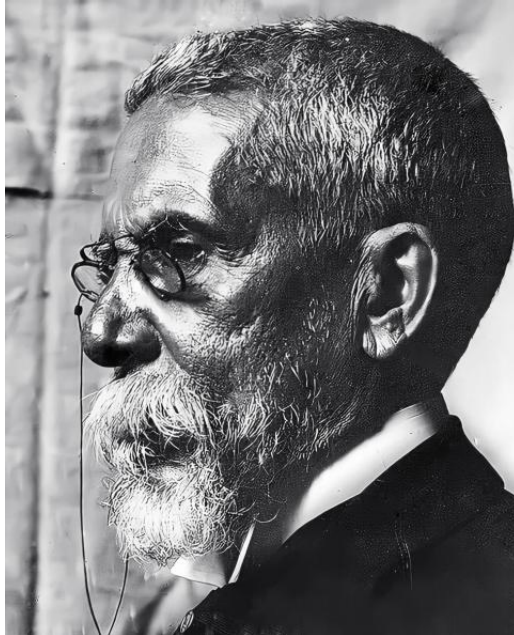
a felicidade é problemático. Se fosse assim, todas as pessoas comuns estão condenadas à infelicidade. Realmente devemos aceitar que no mundo há uma guerra de todos contra todos, e que a vontade dos mais ricos, dos mais fortes, prevalece sempre?

Quincas Borba é o nome do personagem principal e do livro de Machado de Assis. O personagem desenvolve uma filosofia radical, o humanitismo, e a ensina ao seu amigo Rubião. Esta filosofia lembra diversos elementos do darwinismo e da filosofia nietzschiana, vejamos uma passagem famosa:

> Não há morte. O encontro de duas expansões, ou a expansão de duas formas, pode determinar a supressão de uma delas; mas, rigorosamente, não há morte, há vida, porque a supressão de uma é princípio universal e comum. Daí o caráter conservador e benéfico da guerra. Supõe tu um campo de batatas e duas tribos famintas. As batatas apenas chegam para alimentar uma das tribos, que assim adquire forças para transpor a montanha e ir à outra vertente, onde há batatas em abundância; mas, se as duas tribos dividirem em paz as batatas do campo, não chegam a nutrir-se suficientemente e morrem de inanição. A paz nesse caso, é a destruição; a guerra é a conservação. Uma das tribos extermina a outra e recolhe os despojos. Daí a alegria da vitória, os hinos, aclamações, recompensas públicas e todos os demais efeitos das ações bélicas. Se a guerra não fosse isso, tais demonstrações não chegariam a dar-se, pelo motivo real de que o homem só comemora e ama o que lhe é aprazível ou vantajoso, e pelo motivo racional de que nenhuma pessoa canoniza uma ação que virtualmente a destrói. Ao vencido, ódio ou compaixão; ao vencedor, as batatas (ASSIS, 1994, p. 6-7).

O filósofo Rubião, enlouquecido, têm uma filosofia extremamente bem construída, porém, absurda. Entre tantas passagens magistrais, na obra o cachorro Quincas Borba é apresentado como um guardião das ideias do seu finado dono.

O cão se tornou o portador da verdadeira filosofia de Rubião, e isso é mais absurdo ainda que as ideias do mestre Quincas Borba. Ora, Machado de Assis mostra que a irracionalidade pode, inclusive, apresentar a insanidade e a loucura sobre os véus de uma organizada filosofia.

Imagem 4: Machado de Assis em 1904.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: ,https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Machado_de_Assis_1904.jpg&oldid=516341725>. Acesso em 1, Abr. 2022.

Poucas pessoas sabem, mas o jogo de xadrez ocupou uma parte importante na trajetória pessoal e intelectual de Machado de Assis. O primeiro presidente da Academia Brasileira de Letras, gigante da literatura mundial, era enxadrista, bem como diversas menções ao xadrez aparecem em suas obras. Podemos assinalar, por exemplo, a conquista do terceiro lugar no primeiro torneio de xadrez registrado no Brasil em 1880.

A vida de Machado de Assis foi muito investigada, porém, ainda assim muitos fatos e acontecimentos continuam controversos. Alguns fatos biográficos indicam que o escritor foi aluno do enxadrista e pianista Arthur Napoleão e que Machado foi um adversário digno que enfrentava os mais fortes jogadores do país naquela época. Ao que tudo indica o escritor estudou o jogo de xadrez com seriedade e, inclusive, compôs e publicou problemas de xadrez, como é o caso do problema nº10 de Machado de Assis (xeque-mate em 2 lances), publicado na Revista Ilustração Brasileira no ano de 1877.

Imagem 5: Problema nº 10 de Machado de Assis.

PROBLEMA 10

(POR MACHADO DE ASSIS)

Pretas

Brancas

As brancas jogam e dão mate em 2 lances.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Primeiro_problema_de_xadrez_publicado_por_um_brasileiro_Machado_de_Assis.jpg&oldid=538759530>. Acesso em 1, Abr. 2022.

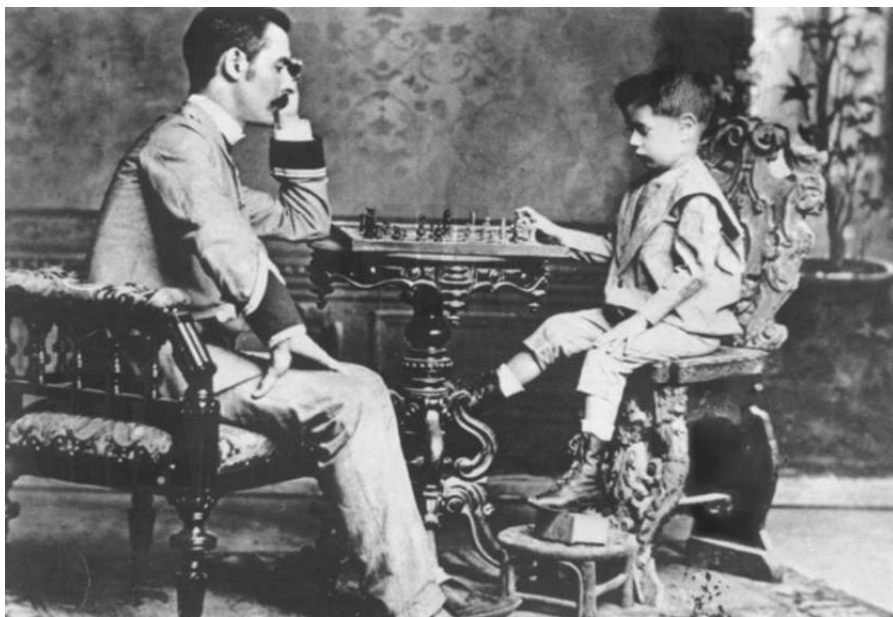
Diversos elementos filosóficos são notados em suas obras. Por exemplo, muitos de seus personagens mostram uma capacidade irônica em tirar o melhor do pior, lembrando teses clássicas do ceticismo, epicurismo, estoicismo e cinismo. Lembremos que Machado de Assis era um leitor voraz, tradutor do francês, um gênio da periferia. Até hoje os estudiosos de sua obra não conseguem explicar com unanimidade como o escritor, por volta dos seus vinte anos, sabia francês ao nível de traduzir magistralmente clássicos da literatura universal. Estudioso, Machado era conhecedor de clássicos como Michel de Montaigne (1533-1592) e Blaise Pascal (1623-1662). Para Afrânio Coutinho (1959, p.20), o escritor recebeu as influências do epicurismo e do naturalismo cético através de Montaigne e, por outro lado, de Pascal, teria herdado um pessimismo em sua concepção de vida[4].

O mundo pode ser interpretado como um tabuleiro de xadrez. A teoria dos papéis sociais pensa, exatamente, assim. Devemos ser capazes de relacionar os saberes, as habilidades que desenvolvemos e utilizá-las nas mais diferentes oportunidades. Os economistas costumam dizer que toda crise apresenta grandes oportunidades. Ao filosofar, as dúvidas, as angústias, as crises de pensamento, são oportunidades. Como dizia René Descartes, o que temos a maior posse, o que ninguém pode nos tirar, são os nossos próprios pensamentos. Carros, dinheiro, cargos, poder, casas, tudo isso pode ser perdido em um instante. A roda da fortuna pode girar contra nós e podemos perder até mesmo nosso emprego, ou familiares e amigos queridos. Porém, enquanto temos vida, durante o tempo em que vivemos e temos saúde, ninguém pode roubar nossos pensamentos e sonhos.

4 Futuramente publicaremos nossos estudos sobre o papel do jogo de xadrez na obra de Machado de Assis, aguardem.

2.1 A definição de Capablanca

Entre tantas definições do jogo de xadrez, uma das mais interessantes é a do cubano José Raul Capablanca (1888-1944). Capablanca foi campeão mundial entre 1921 e 1927, e em seu livro *Lecciones Elementares de Ajedrez*, diz que "o xadrez é mais do que apenas um jogo, é uma diversão intelectual que têm algo de arte e muito de ciência" (CAPABLANCA, 1999, p. 11).

Imagem 6: Capablanca jogando com seu pai aos quatro anos de idade.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Capablanca_jogando_com_o_seu_pai.jpg&oldid=542735530>. Acesso em: 1 Abr. 2022.

Nos esportes, como é o caso do xadrez, o sucesso depende de fatores complicados: talento, dinheiro/estrutura e dedicação. O problema é justamente saber o limite para que a vida não seja transgredida. Sem talento, realmente por mais que se estude, não se consegue progredir. Sem dinheiro ou estrutura

para treinar, não basta ter talento. E a determinação é fundamental, pois realmente é cansativo e tedioso passar um bom número de horas todos os dias treinando e estudando livros. Sem determinação, não há treino, e sem treinar, como progredir?

Quem tem recursos contrata os melhores treinadores, compra livros caros e computadores, investe em viagens e tem todas as condições para progredir. Por sua vez, as pessoas menos abastadas, mas que vivem em locais com uma estrutura estatal que lhes ajuda, também conseguem mais facilmente treinar e melhorar. Por fim, para as pessoas pobres e que vivem em lugares abandonados pelo poder, a coisa é bem mais difícil. Quando falamos em meritocracia, não podemos deixar de vislumbrar que as condições materiais influenciam nas nossas vivências e nas possibilidades de acesso e aprendizagem.

O esporte de alto rendimento pode ser um ambiente competitivo, elitista e tóxico. É claro que essa não é a regra, mas acontece. Os gênios assombram os amadores, porque todos os apaixonados por uma arte gostariam de descobrir aquelas ideias, aquelas jogadas únicas que trazem sucesso e vitórias fulminantes. Mas a genialidade, por vezes, é acompanhada de angústias, tristezas e de uma certa dose de loucura. Podemos copiar as jogadas do gênio, amando o jogador de xadrez e suas conquistas, mas não precisamos imitar o modo de vida do homem Robert James Fischer, por exemplo.

Para simples mortais como nós, antes de realizar jogadas fantásticas, como as de Bobby Fischer, precisamos iniciar pelo mais simples e, dominando o básico, seguir progredindo para os problemas mais complicados. Para os amadores, jogar bem deve ser acompanhado de satisfação, alegria, qualidade de vida e felicidade.

2.2 A navalha de Ockham

O filósofo Guilherme de Ockham (1288-1347) desenvolveu algumas teses que foram muito importantes para a filosofia, a história da ciência e o método científico. A famosa “navalha de Ockham” ficou conhecida para a epistemologia como um *princípio de economia*. Para o filósofo entre várias explicações possíveis sobre um dado assunto, a melhor hipótese é a que exige o menor número de variáveis, isto é, a mais simples. Neste caso, para cada objeto investigado, a explicação mais simples e coerente deve ser considerada. Por sua vez, as hipóteses mais complexas, devem ser abandonadas.

No xadrez José Raul Capablanca foi, certamente, um dos mais brilhantes finalistas da história. Tão importante quanto saber realizar ataques fulminantes e sacríficos espetaculares, dominar o básico do básico, o metódico, o mais simples, é a base científica do jogo.

Imagem 7: José Raul Capablanca.

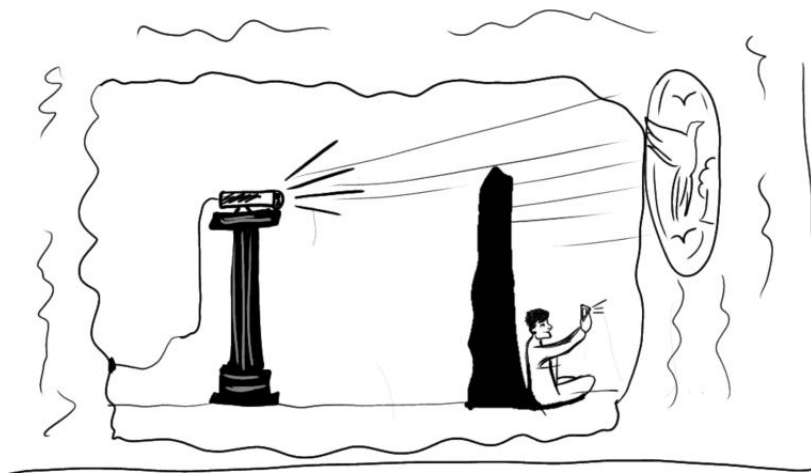
Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Jos%C3%A9_Ra%C3%BAl_Capablanca_young.jpg&oldid=172502229>. Acesso em: 1 Abr. 2022.

Com sua técnica impecável nos finais de partida, Capablanca era terrível: ele convertia as partidas vencidas, lutava para vencer as empatadas e salvava muitas de suas partidas completamente perdidas. Sua técnica de finais de partida prima pelo princípio de economia, sugerindo ao jogador com vantagem que se concentre em levar a posição para um final ganho e que converta essa vantagem em vitória. Quem joga xadrez sabe que muitas vezes temos uma posição completamente vencedora, mas por descuido entramos em situações táticas que permitem contra-ataque. Após analisar a partida perdida, notamos que bastava realizar as trocas das peças que a posição final era fácil de converter. Lembrem-se: nem sempre o mais belo é o melhor!

No xadrez a gente pensa o lance presente projetando o futuro. E o jogo também ensina que as escolhas complexas podem levar a alternativas imprevisíveis. Absorvidos pela complexidade dos pensamentos, perdemos partidas ganhas quando é muito mais fácil seguir um caminho seguro. Bastava jogar o básico que venceríamos, mas, nós humanos *viajamos na maionese*! E se perdemos partidas ao viajar em nossos pensamentos, essas viagens não são, exatamente, a postura dos filósofos?

Ficou marcado na história que os filósofos *viajam na maionese*. Já ouvi pessoas dizerem: é filósofo, então é doido! Muitas pessoas os consideram excêntricos, diferentes, fora da realidade, loucos. Bem, precisamos concordar que alguns filósofos são ousados e radicais, como é o caso, por exemplo, de Diógenes de Sínope (404-322 ac.), o cínico.

Vamos dar um passo atrás antes de julgar e tentaremos compreender as razões do filósofo. Diógenes radicalizou a ironia socrática de tal forma que buscava viver uma vida completamente natural, sem luxos e frescuras. Nas ruas de Atenas, vivendo como um cão, Diógenes acreditava que a extrema simplicidade era uma grande virtude. Para termos uma imagem mais ou menos precisa, atualmente poderíamos compará-lo a um andarilho. Despojado de objetos supérfluos, vivia com extrema simplicidade, defendendo que as dificuldades vividas fortalecem o corpo e a mente. Sua fortaleza de espírito evitava os luxos e a vida artificial. Para ele a sociedade é hipócrita e devemos viver na natureza como ocorre com os animais.

Excêntrico, incompreendido e vivendo como um cão[5], a vida de Diógenes é sua própria filosofia, mostrando que a virtude se revela através das ações. O filósofo cínico era contra a máxima: faça o que eu digo, mas não faça o que eu faço. Para ele, pensamento e ação são uma só e mesma verdade. Suas atitudes provocadoras ainda continuam inspiradoras, sobretudo atualmente, em um mundo cercado de tecnologia. Hoje somos sugados por máquinas, empresas e algoritmos que controlam nossas vidas e gostos. Cada vez sentimos menos a natureza tocar nossa pele e supostamente olhamos para as coisas reais através de telas. A caverna de Platão se materializou em celulares, computadores e televisores. Nós, voluntariamente, nos aprisionamos e somos escravos algoritmos.

Em relação à filosofia cínica e o problema do consumismo, uma ótima indicação é o filme *Na natureza selvagem* (*Into the Wild*), dirigido por Sean Pean e baseado no livro de John Krakauer. O protagonista da história “Alexander Supertrump” deixou sua vida de luxos e privilégios para seguir em uma

5 Caninos – *kyninos* é uma forma adjetiva de kynon, que tem como significado cão, eis a origem da palavra cínicos.

odisseia de simplicidade e autoconhecimento. Seu ambicioso plano era viver completamente em conformidade com a natureza. Bem, não vamos dar spoiler completo e, para os que ainda não assistiram ao filme deixamos a oportunidade de conhecer esta incrível história, recheada de cenas fotográficas belíssimas e com uma trilha sonora especial feita pelo grande Eddie Vedder.

Voltando ao tema da excentricidade dos filósofos, devemos lembrar que não viajamos o tempo todo na maionese e que poucos são radicais como Diógenes. Refletir, é claro, supõe introspecção e crítica social. Meio que nos isolamos ao pensar, é verdade, tendo em consideração que o pensamento é uma forma de conversação da alma com ela mesma, como bem dizia Aristóteles. Estar no mundo dos nossos pensamentos e no mundo real são dois polos que se complementam. Infelizmente a imagem do filósofo ficou cunhada como descolado do mundo, atrasado, chato, incompreendido, louco. Muitos desprezam a filosofia por esta imagem.

A história da filosofia mostra exatamente o contrário. Os filósofos, em sua grande maioria, sempre foram engajados e úteis à sociedade. Figuras como Diógenes até hoje nos inspira a frear o uso excessivo de tecnologia. Os filósofos são tão úteis que basta rememorar o que Platão escreveu em sua obra *Apologia de Sócrates*. Nela temos um relato da morte do seu mestre. Sócrates era uma pessoa ativa, alegre e irônica. Na Grécia antiga não era diferente do que ocorre hoje, pois muitos políticos e demagogos sempre tentaram derrubar a filosofia, silenciá-la e ridicularizá-la. A ironia socrática incitava o pensamento crítico e contestava os sofistas e os políticos interesseiros. Por criar incômodo aos poderosos, o preço desta virtude foi a morte de Sócrates.

No romance *A trégua,* Mario Benedetti afirma que "ninguém morre de honestidade". Que tremenda ilusão! A morte de Sócrates é uma das marcas dramáticas da luta entre a honestidade/verdade contra a hipocrisia/falsidade. É claro que

não estamos aqui tratando da verdade e da falsidade em sentido lógico-matemático, mas sim de verdades da vida política, às quais dependem da dialética, do poder e das leis.

Uma das características mais fascinantes do xadrez é que nele “a mentira e a hipocrisia não sobrevivem muito tempo” (frase atribuída à Emanuel Lasker 1868-1941, ex-campeão mundial, especialista em psicologia nas partidas de xadrez!).

Imagem 8: Emanuel Lasker.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Bundesarchiv_Bild_102-14194,_Emanuel_Lasker.jpg&oldid=621108188>. Acesso em 1 Abr. 2022.

Seja aonde for, contra as demagogias, pensar de forma simples e objetiva é fundamental. Em contextos normais, na vida e no tabuleiro, ser pragmático e objetivo permite o acontecer do pensamento complexo. Engraçado que muitos anos depois que aprendi essa lição socrática, no curso de

filosofia vi que toda a obra do filósofo René Descartes (1596-1650) também foi marcada por esta ideia. Fiquei fascinado quando percebi que eu, que nada sou, pensei algo tão grandioso quanto o que grandes filósofos pensaram!

A filosofia é esse processo de descobertas entre o nosso mundo e o mundo das ideias dos filósofos. Também no xadrez vamos progredindo e nos apropriando de ideias e jogadas que foram realizadas muito antes. Precisamos aprender com o mundo, e, o mundo, cabe sempre lembrar disso, é muito maior que a gente. Mas somos pequenos filósofos e podemos, sim, todos nós, filosofar. Viver o complexo, viver o tumulto das paixões, apreciar as coisas que gostamos, e, é claro, apreciar uma partida de xadrez, tudo isso é muito prazeroso.

Grandes enxadristas táticos, como o ex-campeão mundial de xadrez, de origem letão soviética, Mikhail Tal (1936-1992), se observarmos cuidadosamente suas partidas, notamos que até ele jogava de forma simples e esperava o momento perfeito de executar suas combinações fantásticas.

Isso significa que o momento de soltar a imaginação deve ser preparado. Não podemos viver um pandemônio de ideias o tempo todo, pois nossa confusão mental é o que está na origem de muitos dos nossos enganos. Como ensinava René Descartes, antes de tentar mudar o mundo, calma aí, mude, primeiramente, você mesmo!

Imagem 9: Mikhail Tal pensando.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Hoogovenschaaktoernooi,_de_Rus_M._Tal,_Bestanddeelnr_920-9788.jpg&oldid=465472075>. Acesso em: 1 Abr. 2022.

2.3 Tenha um plano

O filósofo romano Lúcio Aneu Sêneca (4 ac.-65 dc.) é um dos mais importantes filósofos estoicos. Conselheiro de Nero, sua vida foi repleta de reviravoltas. Sêneca defende a importância de perseverar, de enfrentarmos as dificuldades através da felicidade (eudaimonia em grego) alcançada pela

tranquilidade do espírito (ataxia). Sua famosa metáfora afirma que um bom timoneiro, mesmo com as velas despedaçadas, continua a navegar. Seja com as coisas fluindo ao nosso favor ou não, sem um mapa de orientação vivemos riscos desnecessários. Viver exige sentido e propósito. Sêneca já abordava em suas obras temas como depressão, falta de vontade, tristeza e desânimo. Aparte os complicados problemas psicológicos envolvidos, o ponto comum em todos estes elementos é que eles incidem na dificuldade em mantermos a tranquilidade da mente. Sem qualquer objetivo na vida, vivemos como nas sombras da caverna de Platão, acreditando ver o mundo, mas nem sabemos onde estamos. Se não temos um bom plano, o que fazer? Bem, é melhor ter um plano ruim que não ter nenhum. Tenha planos, dizia René Descartes!

Quando aprendemos uma nova habilidade, ela não permanece fechada em nossa mente. Nossas habilidades não estão limitadas a um único processo. Por exemplo, quando jogamos pela primeira vez videogame, após nos acostumarmos com o controle, conseguimos jogar os mais diversos jogos. Todas as habilidades humanas foram construídas ao longo dos tempos e passadas de pais para filhos, até que começamos a fazer ciência e sistematizar tudo isso. Fazer receitas e lembrá-las é imprescindível. Pois, através dos caminhos felizes, repetimos e melhoramos as escolhas futuras. Observar o todo, olhar com curiosidade para o mundo, é uma das características do filósofo(a). Justamente por esse olhar crítico sobre o real, enquanto tudo está escuro, a coruja está plena em sua observação do mundo, sempre atenta. A coruja é o símbolo da filosofia e da sabedoria. Sejamos como as corujas, observemos o mundo e formulemos planos.

Neste sentido, podemos pensar a partir da filosofia do professor Hilton Japiassu[6], defensor da interdisciplinaridade. Para Japiassu a filosofia está em tudo e abre caminhos para as

---

6 Recomendo a leitura do livro *Filosofia para quê?* do professor Hilton Japiassu. Cf. JAPIASSU, 2014.

relações de pensamentos. Ora, esse é o caso, pois, conforme bem ensina Michel de Montaigne (1533-1592 dc.), *mais importante uma cabeça bem-feita que uma cabeça cheia*.

Hoje em dia tudo está no *Google*. Infelizmente essa é uma complicada verdade. Memorizar informações sempre vai ser importante, porém, saber organizar pensamentos, criar ideias, é melhor que a famosa “decoreba”. A filosofia possui uma linguagem “plástica”, isto é, ela cria ferramentas para o pensamento. A argumentação filosófica é uma arte que pode ser usada em todas as áreas do saber. É um grande erro acreditar que a filosofia é chata e difícil. Se ela está sendo difícil ao ponto de quem a estuda não entender absolutamente nada, desculpe a sinceridade, mas quem está ensinando é, provavelmente, um péssimo professor. É claro que uns aprendem mais que outros. E é verdade que o ritmo de aprendizagem é distinto entre as pessoas. As vezes vejo algumas pessoas dizerem coisas absurdas sobre Paulo Freire (1921-1997 dc.) sem jamais terem

lido uma obra do educador brasileiro. A maior lição que Paulo Freire nos deixou é a de respeitar o ritmo de aprendizagem de cada um, pois todos aprendem, porém, em ritmo diferente e de modos distintos. Os conteúdos são importantes, é claro, mas eles precisam ser contextualizados. Bons professores contextualizam as coisas e se dedicam, mas, principalmente, aprendem junto ao ensinar. Como é gostoso quando conseguimos dar uma boa aula e algum aluno fica feliz e aprende. Certamente você tem guardado no seu coração algumas boas lembranças dos excelentes professores(as) que teve. Sabemos, é claro, que muitas aulas são chatas. As vezes rotulamos os professores e outras vezes os professores nos rotulam e nos perseguem. Neste caso, também temos mágoas daqueles péssimos professores que além de ministrar aulas sonolentas nos trataram mal. Bem, empatia sempre é algo complicado e sejamos pacientes com nossos mestres, pois ser professor é muito difícil.

Como Descartes ensinou, somos sujeitos das paixões, e o amor e o ódio sempre estão presentes, cabendo a nós administrá-los. Vale lembrar que a filosofia nasceu preocupada com muitos dos mesmos problemas que ainda temos. A filosofia ocidental nasceu com os filósofos gregos pré-socráticos. Os primeiros filósofos se preocuparam em explicar a passagem do caos para a ordem. Estes filósofos defenderam que existe um princípio que explica o mundo e o porquê de as coisas serem como são. Muito interessante é a explicação dos filósofos pitagóricos[7]. Pitágoras e os pitagóricos achavam que a salvação estava na matemática e que tudo se compõe de números. A universalidade dos números permite que o real seja contado, sistematizado, explicado.

Hoje, em um mundo cercado de tecnologia e algoritmos,

---

7 Isto é, aqueles que seguiam Pitágoras (570-495 ac.) e estudavam em sua escola e seguiam sua filosofia. Os pitagóricos se preocupavam em estudar as características e as propriedades ocultas dos números. Para eles, o cosmos é feito em linguagem matemática.

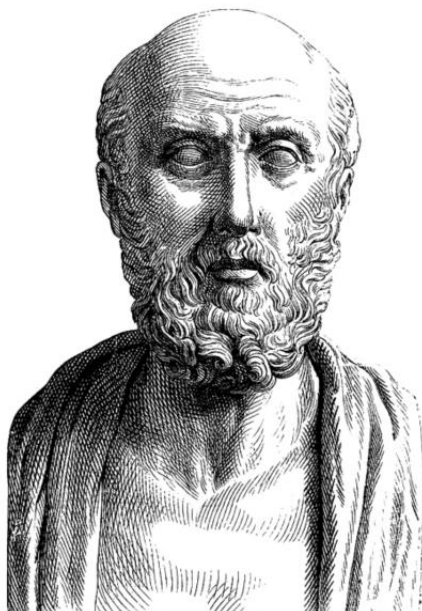
percebemos que os pitagóricos estavam certos. Os números são a ferramentas fundamentais do pensamento humano e, com eles, podemos construir coisas incríveis, como pontes, aviões e foguetes espaciais, mas também podemos produzir morte e destruição, como bombas atômicas e armas supersônicas, tais como as bombas que atualmente caem nas casas dos ucranianos.

O xadrez pode ser pensado como um espelho do mundo. Então, tal como o mundo, o xadrez também é organizado matematicamente. É por isso que há séculos dizemos: o xadrez é a ginástica da inteligência. Mas, o que isso significa? Na verdade, é que o xadrez é uma das mais belas matemáticas já inventadas. Ao jogar xadrez fazemos matemática sem esforço. Contamos casas, memorizamos peças e entendemos suas habilidades, anotamos e reproduzimos as partidas de campeões mundiais, aprendendo com as partidas sensacionais de Capablanca e Bobby Fischer, por exemplo.

Quando organizamos as descobertas, transmitimos o que sabemos aos nossos amigos e familiares e, assim, vamos seguindo de descoberta em descoberta. Viver não é outra coisa que sistematizar experiências. Nascemos em um mundo estranho e vamos nos adaptando a tudo e a todos. Para sobreviver e vivermos bem, organizamos nossos saberes e habilidades. Seja na vida comum ou na ciência rigorosa, basicamente, sistematizar saberes é o processo mais importante da nossa evolução.

Para quem nunca cozinhou, por exemplo, quando tentamos e conseguimos fazer um saboroso macarrão, é uma tremenda alegria! Ora, mas se nunca mais fizermos macarrão e não repetirmos aquele sucesso, memorizando os processos e testando novas receitas, esqueceremos aquela habilidade e não aprenderemos coisas novas. Isso ocorre em tudo. Ficamos morgados, nos acomodamos, confiamos na memória, mas… a

memória é curta, *a vida é breve, a arte longa! - Vita Brevis, Ars Longa* - Aforismo do filósofo e médico Hipócrates (460-370 ac.).

Imagem 10: Hipócrates.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Hippocrates.jpg&oldid=639955434>. Acesso em: 1 Abr. 2022.

Nós só progredimos no exercício efetivo do cuidado com o que aprendemos. Eis porque a filosofia é uma arte multitarefa que complementa o jogo de xadrez, pois ambas desenvolvem conceitos, pensamentos e estratégias que são aplicáveis em diversos contextos e ciências. Cada campeão mundial, cada jogador brilhante, tal como Akiba Rubinstein ou Vassily Ivanchuk, desenvolveu um caminho próprio, uma forma de pensar, de estudar e de jogar xadrez.

A vida humana é um acontecer imprevisível por estes processos plásticos de aprendizagens e criações. Nos adaptamos às mais diversas situações e se olharmos para a antropologia da nossa evolução, notamos que passamos de descobertas a

descobertas. Ora, não basta que descubramos um processo secreto na natureza. Tão importante quanto as próprias descobertas é a proteção destes saberes. Podemos dar um bom exemplo a partir da história da cerveja.

A filósofa, monja beneditina, musicista, poetisa, teóloga, naturalista, Hildegard Von Bingen (1098-1179 – Hildegarda em português), entre tantas lições importantes, marcou a história da produção cervejeira.

Imagem 11: Hildegard von Bingen.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Hildegard_von_Bingen.jpg&oldid=636157456> Acesso em 1 Abr 2022.

Embora o lúpulo já tenha sido cultivado na Babilônia por volta de 200 dc., no século XI Hildegarda foi pioneira ao defen-

der seu uso na conservação da cerveja. O lúpulo era considerado, na época, como uma erva anti-inflamatória, aromática e medicinal. Essa foi uma grande descoberta, pois as cervejas da época eram feitas de misturas de especiarias como gengibre, ervas, flores e frutas silvestres. Estas receitas eram chamadas de Gruit. Essa nova receita com o uso do lúpulo foi um sucesso, pois na época muitas pessoas adoeciam e morriam pelas cervejas contaminadas. Sendo assim, a sistematização desse saber feito pela nobre filósofa, mudou a vida das pessoas.

Ao longo dos séculos, existem inúmeros exemplos de filósofos(as) que contribuíram na preservação da vida e na melhoria da ciência. No caso de Hildegarda, suas contribuições são inúmeras, e citamos um caso curioso para retratar o quanto a filosofia está presente no real.

2.4 Eureka!

Eureka significa *encontrei*. Essa expressão é muito famosa e provém de Arquimedes (287-212 ac.). O cientista grego foi desafiado pelo rei Hierão a descobrir o volume de ouro em sua coroa, sem a derreter! Arquimedes, ao tomar banho, descobriu que ao entrar na banheira o nível de água subia. Sua hipótese era que o volume de água deslocado deveria ser equivalente ao do corpo imerso no líquido. Temos então o famoso princípio de Arquime-des que se baseia no empuxo ou impulsão.

Pode parecer difícil fazer descobertas e pensar sobre as coisas do mundo. Na verdade, já fazemos isso automaticamente sem saber, pois estamos o tempo todo em processos de ensino-aprendizagem. Um dos fundamentos mais importantes para aprendermos qualquer coisa é partir do simples ao complexo, como bem ensinava o filósofo francês René Descartes (1596-1650). Descartes é considerado o pai da filosofia moderna. Para ele, mais importante que ter o espírito bom é aplicá-lo bem. Segundo Descartes, só aprendemos a aprender quando estamos dispostos a duvidar de todos os nossos “pré-juízos”.

Os *prejuízos* são as supostas verdades que habitam nossa mente. Nossos gostos, nossas escolhas, o modo como lidamos com o mundo, tudo isso espelha a forma como interpretamos o real. O problema é que não estamos abertos para o novo e somos escravos dos nossos julgamentos pré-concebidos. Somos escravos de nós mesmos!

Mais importante que os conteúdos é fixar as ideias-chave. A decoreba é limitada. Para progredir no conhecimento precisamos ter paciência em seguir do mais fácil ao mais difícil, ter humildade para ouvir os professores e respeitá-los e, finalmente, ousadia para perguntar e pensar sobre tudo o que for possível. Lembre-se que as perguntas são essenciais. Se questione, questione suas supostas verdades, questione suas posições políticas e seus gostos e ideias. Quando dizemos que time de futebol, política e religião não se discute, estamos afastados da filosofia. Precisamos sim desenvolver a capacidade do diálogo e do respeito com os outros nos temas mais sensíveis. Mas também precisamos tomar a precaução de dialogar com pessoas abertas e em contextos adequados, senão faremos inimigos e entraremos em brigas desnecessárias.

O problema é que as pessoas não estão acostumadas a dialogar verdadeiramente. Muitas conversas são monólogos e massagens ao ego. A arte de cultivar o espírito através da filosofia é, também, uma arte de aprender a conversar e respeitar a opinião alheia. Ocorre que muitas vezes discutimos sobre milhares de coisas e não chegamos a lugar algum. Muitos dizem que a filosofia é a arte de falar sobre tudo sem nenhuma finalidade. Isso não é verdade. A história da ciência é a história do sucesso da filosofia contra o misticismo, contra os preconceitos, contra as manipulações das massas e contra a hipocrisia. Bem, sigamos as pegadas da filosofia para entrarmos através dela no mundo do xadrez. Muita calma nesta hora, daqui a pouco as jogadas começarão!

2.5 Tudo tem um começo

Se queremos jogar xadrez e filosofar, devemos indagar sobre como iniciar nestas ciências. Ora, se tudo tem um começo[8], pensar o problema do início do pensar filosófico é fundamental. Quando perguntamos vamos cavamos mais e mais fundo… Muitas vezes a pergunta inicial é complexa, confusa e difícil de ser respondida. Ficamos com dor de cabeça, desistimos e dizemos: isso é difícil, não sou capaz, vou fazer outra coisa. Para nos proteger das decepções, criamos mecanismos de autossabotagem. Filosofar e jogar xadrez são artes para teimosos, porque devemos perseverar. Como bem ensinou o filósofo Baruch Espinosa (1632-1677) em sua obra ÉTICA, “cada coisa, à medida que existe em si, esforça-se por

---

8 Seguindo Aristóteles (384.324 ac). Tudo tem uma razão de ser e um começo!

perseverar em seu ser”[9].

Nas obras *Ilíada* e *Odisseia*, o escritor grego Homero expõe um universo hierarquizado, no qual todos os deuses tinham um papel definido por Zeus. Zeus e os outros deuses gregos definiam tudo. Os humanos, frágeis e pecadores, viviam errantes pelo mundo, vagando desamparados como o personagem Ulisses[10].

Imagem 12: Don Quijote and Sancho Panza.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Don_Quijote_and_Sancho_Panza.jpg&oldid=588367354>. Acesso em 1 abr 2022.

Os escritores e filósofos da antiguidade pensaram o trágico do mundo, como se estivéssemos condenados a vagar em busca de sentido. Mais tarde o famoso Dom Quixote de La Mancha, de Miguel de Cervantes (1547-1616 dc.), apresenta brilhantemente este “vagar” entre realidade e fantasia. Nós

9 Cf. SPINOZA, *Étique*, parte 3, prop. 6, 2005, p. 205.

10 Vale a pensa ler o livro de Homero ou assistir o filme Odisseia (filme produzido por Francis Ford Coppola) e verificar essa oposição entre deuses e homens. Esta relação é fundamental para compreender a passagem do pensamento mítico para o pensamento filosófico na Grécia antiga.

humanos fazemos coisas incríveis e coisas estúpidas. Nas palavras de Blaise Pascal (1623-1662 dc), somos a glória e a escória do Universo. Isso porque tanto fazemos o bem e somos generosos, mas também produzimos guerras, fome e desigualdade.

Fazendo o bem ou o mal, seja como for, tudo o que queremos é produzir sentido. Viver é preencher de sentido este breve tempo de vida que nos foi dado. O vazio nos assombra e nos assusta.

Os filósofos existencialistas, tais como Albert Camus (1913-1960 dc.) e Sartre (1905-1980 dc.), pensavam que somos jogados no mundo ao nascer, como que arrancados do ventre das nossas mães. Como canta Raul Seixas (1945-1989 dc.) na música "eu sou egoísta": "o homem[11] é o exercício que faz".

Quanto ao tema, há uma frase bem elucidativa do filósofo Emmanuel Levinas (1905-1995 dc.): "nós não estamos no paraí-

11 Poderíamos dizer melhor: "Todo ser humano é o exercício que faz".

so, mas estamos no mundo". Então, realmente é complicado dar sentido para uma vida que nos é jogada de presente. Presentes, como aprendemos, devem ser valorizados e guardados. Jogar um presente fora é um tremendo desperdício. Façamos o mesmo com as nossas vidas, valorizando esse presente. De fato, a pergunta sobre o sentido da vida nos atordoa, nos persegue, mas também nos faz filosofar e produzir ciência e jogar xadrez. Jogar o jogo da vida é difícil, pois todos os dias temos aliados, inimigos, problemas, desafios, amores, ódios, alegrias e tristezas. Viver é desafiar o próprio corpo, desafiar o tempo, desafiar a morte. Temos que tomar banho, cortar os pelos, passar remédios, cortar as unhas, comer pouco para manter a saúde e se exercitar quando temos preguiça. Viver é sempre um exercício de perseverar contra o desânimo, de lutar contra o nosso corpo e nossas vontades destrutivas.

Essa oposição entre a vontade e a clareza da razão (entendimento), foi um dos grandes temas filosóficos de Descartes. O filósofo mostra que a vontade de fazer qualquer coisa deve ser guiada pela luz da razão. As vezes queremos coisas absurdas, e, de modo irrefletido, queremos coisas ruins ou insensatas. Por isso devemos exercitar a capacidade de pensar de forma guiada por bons princípios e organizar nossas ações para a generosidade. Equilibrar nossos apetites é o dilema ético por excelência. Manter a serenidade e amar a vida é muito difícil. O tempo todo devemos perseverar, senão caímos na tristeza total e deixamos de desejar a vida. É fundamental moderar e controlar o desânimo, senão, a vida torna-se um peso. Podemos afirmar que equilibrar a insustentável leveza da vida é o maior desafio de todo ser humano, pois, a morte sempre está presente, como uma possibilidade. Tu pensaste alguma vez em jogar xadrez com a morte?[12]

---

12 Esse tema é abordado no clássico "O sétimo selo", filme dirigido por Ingmar Bergman (1918-2007 dc.), no qual o protagonista desafia a morte no tabuleiro de xadrez, recomendo!

Imagem 13: aby kyrka Death playing chess.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Taby_kyrka_Death_playing_chess.jpg&oldid=617511347>. Acesso em 1 abr. 2022.

Desejando ou não, é claro que você já lutou muitas vezes contra ela. Desafiamos a morte todos os dias. Que garantia temos que viveremos muito ou pouco? Na série “*Black Mirror*” (plataforma Netflix), no episódio “*Hang the DJ*”, vemos a ideia de o tempo ser um grande um oponente em relação ao amor. Neste episódio existe uma máquina oculta que controla o tempo de namoro dos participantes do experimento, e eles são obrigados a trocar de namorados(as) pelas determinações da máquina, com a promessa de encontrarem o amor perfeito. Que coisa cruel, não?? Tempos de Tinder. Bem, na vida, o nosso tempo, nossa duração, qual é? Não sabemos. Como diria o filósofo Heidegger (1889-1976 dc.), temos certeza da morte, que é a possibilidade da impossibilidade. Enfim, se não temos certeza sobre o tempo das nossas vidas, certamente temos a possibilidade de valorizar cada segundo, cada instante, cada encontro familiar com nossas mães, cada abraço amigo, cada amor vivido, entre tantas maravilhas. Tudo o que fazemos é simplesmente: criar sentido.

A série da Netflix *O Gambito da Rainha* problematiza o desafio de produzir sentido. Basta observar que a vida da personagem Beth Harmon era vazia, não tinha propósito, caminho ou sentido. Primeiro ela foi destroçada pelo suicídio de sua mãe. Depois, sem contato com o pai, foi obrigada a viver em um orfanato. Imaginativa e talentosa, Beth Harmon fez amizade com o zelador que morava no porão e jogava xadrez. De um momento para outro ocorre uma virada em sua vida. No jogo de xadrez nos descolamos do mundo, flutuamos, vivemos em um mundo paralelo. É por isso que ao assistirmos a série, nos identificamos com a Beth Harmor, pois queremos vencer, desejamos fazer coisas novas, viajar, e superar os nossos problemas e decepções. Uma garota pobre e sem perspectiva se torna uma estrela que vence campeões russos! Todos queremos viver uma vida dessas.

Através do xadrez exercitamos a habilidade de pensar através de planos, retomando o passado e projetando o futuro: o xadrez é o grande jogo da estratégia. Basta uma escolha que pode mudar tudo. Ora, mais que um jogo repleto de ciência, ele é uma ciência alegre, pois tem muito de esporte. O xadrez é uma filosofia matemática atravessada por uma ciência escondida, e tudo isso em um belo jogo lúdico que acontece em um esporte.

Após refletirmos um pouco sobre o xadrez, a filosofia e o sentido da vida, vamos avançar. Somente mais uma advertência antes de continuar: jogar xadrez é algo parecido com o que Nietzsche (1844-1900) nos diz em suas obras. Viver é como saltar em um abismo vazio. É uma decisão única através da qual nunca poderemos voltar atrás. Dizendo mais claramente: após aprender a jogar xadrez você nunca mais será o que era antes. Então...decisão tomada??? Boa sorte!

3. Tudo que é acontece no mundo: o mundo é um tabuleiro de xadrez

O filósofo Ludwig Wittgenstein (1899-1951) escreve em uma de suas obras que o mundo é tudo o que é o caso. Ora, o que não é um objeto de conhecimento, não pode ser dito ou pensado. No tabuleiro de xadrez, as leis lógicas do jogo, a partir de suas regras rígidas, são o mundo possível das jogadas. Sempre me chamou atenção a verdade do xadrez. Ele é um jogo lindo, honesto, cruel e verdadeiro. Pode parecer estranho dizer que o xadrez é cruel, mas, sim, é um jogo cruel. Ele é cruel porque não posso me eximir da responsabilidade sobre o resultado das minhas partidas.

Imagem 14: Retrato de Wittgenstein.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:35._Portrait_of_Wittgenstein.jpg&oldid=422054566>. Acesso em 4 abr. 2022.

O xadrez é um jogo extremamente existencialista. O filósofo francês Jean-Paul Sartre (1905-1980) afirmava que o problema da responsabilidade ética é pessoal e intransferível. Para o existencialismo de Sartre todo intelectual tem responsabilidade sobre o que acontece no mundo. Assim, professores, escritores, intelectuais, devem ter uma postura ativa e participar da política. Na perspectiva sartreana

> não é possível agir de forma livre sem que a liberdade não contemple o objetivo de superar limites ou obstáculos, além disso, não é possível não agir, não é possível não ser livre, uma vez que decidir não escolher já é uma decisão. Já que somos condenados a ser livres, o engajamento nada mais é do que a concretização da liberdade, a qual acontece por meio da ação consciente nas circunstâncias sociais. Com uma filosofia da liberdade e da responsabilidade Sartre, um renomado escritor profissional, estava completamente comprometido com sua época e os seus acontecimentos, tal como ocorreu em sua atuação na guerra da Argélia, na revolução cubana e nos eventos de maio de 1968 (CARDOSO, ZANETTE, FAVRETO, p.22).

Para os humanos, a existência precede a essência. Segundo esta fórmula sartreana, primeiro os humanos existem e depois eles se definem. Sua famosa frase: “o inferno são os outros” mostra o quanto as relações humanas são complicadas, pois os desejos individuais esbarram nas vontades e desejos dos outros, e, assim, seguimos construindo o mundo realizando nossas escolhas. Ao perder uma partida, se eu disser: eu perdi por azar, estou mentindo, porque no xadrez não existe sorte, azar ou acaso. Somos os culpados de nossas vitórias e derrotas, somos totalmente responsáveis pelo que fazemos no mundo.

Imagem 15: Simone de Beauvoir, Sartre e Che Guevara em 1960.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Beauvoir_Sartre_-_Che_Guevara_-1960_-_Cuba.jpg&oldid=430730442>. Acesso em: 5 Abr. 2022.

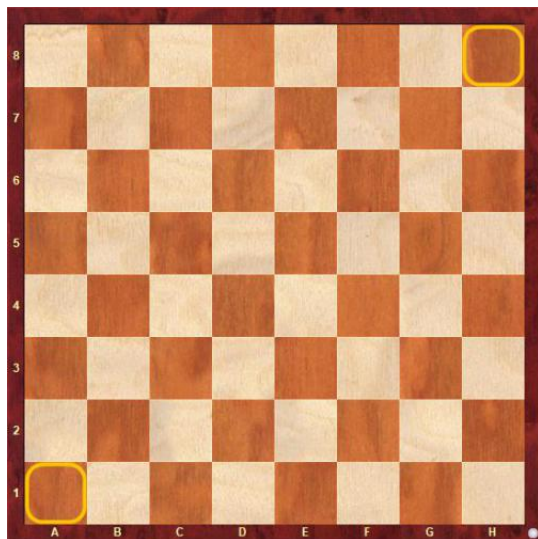
Ao considerar o xadrez segundo esta filosofia da responsabilidade, notamos que nesta arte não há lugar para a hipocrisia, como bem disse o ex-campeão mundial alemão Emanuel Lasker.

3.1 O tabuleiro de xadrez e a notação algébrica

O mundo do xadrez é dividido em 64 casas quadradas iguais, brancas e negras alternadamente. Para não nos confundir sobre como posicionar as peças no início do jogo, lembre-se da máxima:

> *“na primeira fileira, a casa da borda na esquina, à minha esquerda, sempre deve ser negra”.*

Vejamos o diagrama 1:

Diagrama 1: O tabuleiro de xadrez casa negra a esquerda.

Ao conhecer o tabuleiro de xadrez aprenderemos com esse livro a utilização da *notação algébrica resumida*. Ela é a forma mais simples e atual de notação de partidas de xadrez em português. A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e partidas apenas um sistema de anotação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta anotação também para literatura enxadrística e jornais e revistas. Planilhas com outra anotação que não seja a algébrica não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente a planilha de um jogador é usada para tal propósito. Em torneios, o árbitro que observar um jogador utilizando outro sistema de notação que não seja o algébrico deve alertá-lo sobre esta recomendação.

Para aprender a tocar um instrumento musical corretamente devemos ser capazes de ler as partituras. Para aprender xadrez precisamos aprender a ler as jogadas de xadrez. Não é difícil ler as jogadas de xadrez e vale muito a pena aprender. Precisamos, apenas, ter um pouco de paciência e atenção.

Sobre as jogadas que estamos aprendendo, neste livro utilizamos as leis oficiais do xadrez em português, as quais entraram em vigor a partir de janeiro de 2018 e estão disponíveis gratuitamente para download no site da Confederação Brasileira de Xadrez http://www.cbx.org.br/

Nossa situação é melhor que a do enigmático personagem "Dr. B.", da novela "Xadrez" (Schachnovelle - título original) de Stefan Zweig. No livro de Zweig o personagem misterioso conta que foi perseguido pela Gestapo e que utilizavam uma das piores formas de tortura para arrancar-lhe informações: o tédio absoluto.

Para ele era pior estar completamente sozinho em um quarto de hotel que em um campo de concentração. Preso, sem pessoas para conversar ou algo para se entreter, ele dividia seus dias entre o tédio e os interrogatórios dos nazistas. Então, já perdendo a lucidez, atormentado, quase louco, surgiu a oportunidade de roubar um livro de um dos guardas. Após realizar o furto Dr. B. percebeu que o livro tratava de um tema completamente novo para ele. O livro não era um clássico da literatura, não tratava de algum tema engraçado ou conhecido. Em um primeiro momento, Dr. B. ficou muito desanimado, pois caiu em suas mãos 150 partidas de xadrez em diagramas. Entre a surpresa e a decepção, por fim, sem alternativa, ele decidiu aprender a jogar xadrez sozinho observando os diagramas.

Dr B. engenhosamente fez as peças com restos de pão, improvisou as casas do tabuleiro com um lençol velho e logo aprendeu a ler e anotar as partidas dos grandes mestres sem nenhuma instrução, apenas observando os diagramas. Quem quiser conhecer a história e o interessante confronto do Dr. B. com um campeão mundial, leia o livro! De qualquer maneira, para não passarmos o mesmo perrengue que o Dr. B, vamos ao diagrama 1 e aprendamos que as casas do tabuleiro têm o mesmo nome para os dois jogadores.

No tabuleiro de xadrez as "colunas" vão de "a" para "h", da

esquerda para a direita do lado das brancas e são indicadas por letras. *Coluna é um conjunto de casas na vertical*, vejamos o diagrama:

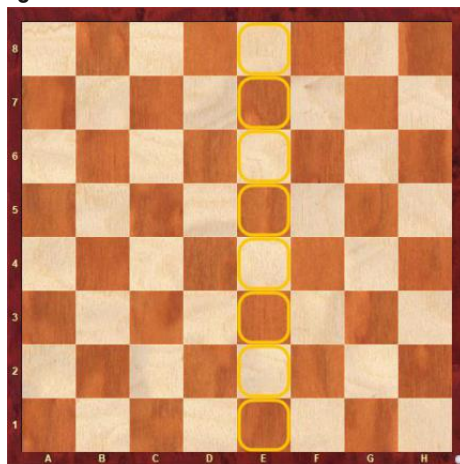
Diagrama 1.1: Coluna em um tabuleiro de xadrez.

As "fileiras" ou "linhas" são numeradas de 1 até 8 iniciando pelo lado das brancas. As fileiras são um conjunto de casas em horizontal, vejamos o diagrama:

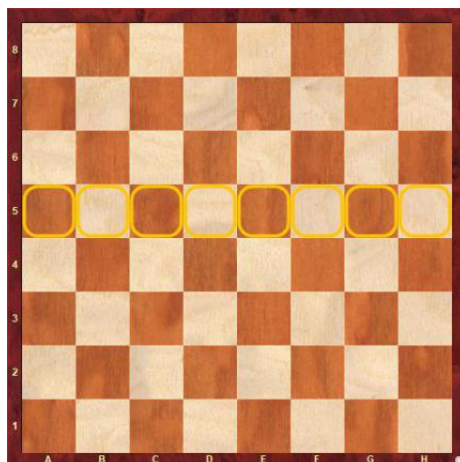
Diagrama 1.2: Fileira em um tabuleiro de xadrez.

Cada uma das casas é identificada pela letra da coluna e pelo número da fila. Sendo assim, basta jogar muitas partidas que logo memorizamos as casas sem esforço e tudo fica fácil. Por exemplo, a primeira casa do tabuleiro, à esquerda das brancas, é a casa a1, pois nessa casa vemos que corresponde a coluna a com a fileira 1. Vejamos:

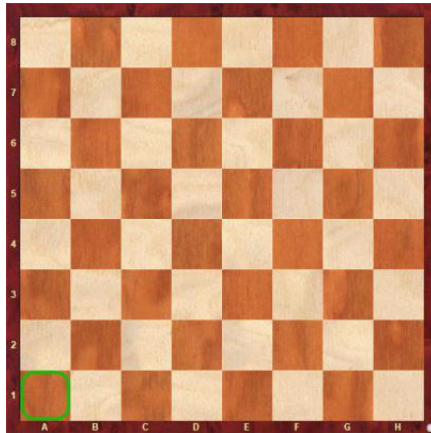
Diagrama 1.3: casa A1.

Lembremos que uma diagonal é um conjunto de casas inclinadas, todas elas da mesma cor, vejamos um exemplo de diagonal:

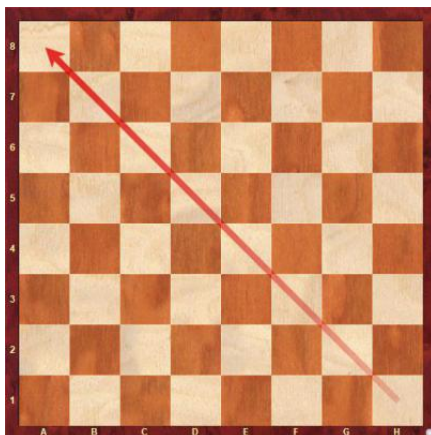
Diagrama 1.4: Diagonal branca h1 a8.

No diagrama notamos que o conjunto das casas mostradas através de uma seta que vai da casa h1 até a casa a8, é uma diagonal. Além de sabermos o que são colunas, fileiras e diagonais, existem alguns sinais importantes para notação em xadrez, vejamos a tabela abaixo:

Tabela 01: Sinais de notação em xadrez.

SINAL:	SIGNIFICADO:
X	Captura
+	Xeque
++ ou #	Xeque-mate
0-0	Roque-pequeno
0-0-0	Roque-grande
=	Promoção
e.p.	Captura *en passant*
!	Lance bom
!!	Lance muito bom
?	Lance ruim
??	Lance muito ruim
!?	Lance interessante
?!	Lance duvidoso

Fonte: Autoria própria.

No xadrez citamos as casas e as peças considerando estas informações. Por sua vez, cada peça de xadrez é representada ou pela própria imagem da peça ou da seguinte maneira:

Rei: R

Rainha: D

Como já utilizamos o **R** para o Rei, a rainha é chamada de Dama em português. Então, usamos o **D** para identificá-la.

Torre: T

Bispo: B

Cavalo: C

Peão: Os peões não possuem uma letra específica. Eles são identificados pela letra da casa em que ocupam.

No diagrama 2 observamos o tabuleiro de xadrez com as peças em sua posição inicial, vejamos.

Diagrama 2: Peças na posição inicial.

Na posição inicial de uma partida o rei branco se situa frente a frente com o rei negro e acontece o mesmo com as outras peças.

Os peões enfileirados na segunda fileira de cada lado são como batalhões de guerra com seus soldados, que permanecem à frente.

Nas extremidades temos as torres, depois, ao lado, cavalos, bispos e finalmente o casal real no centro do tabuleiro.

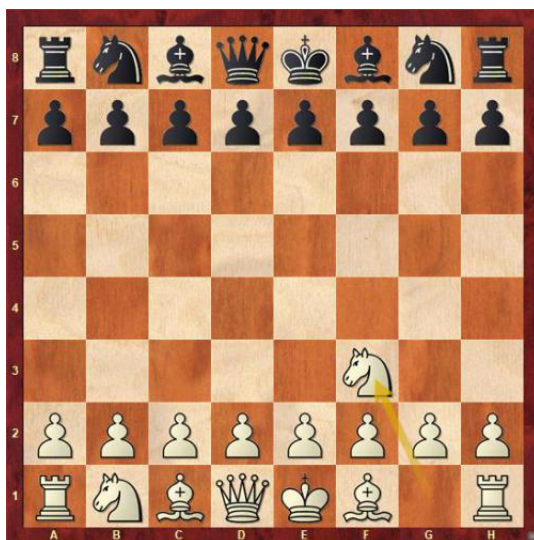
Uma regra importante para iniciar as partidas na posição

correta é que *sempre a dama branca inicia na casa branca e a dama negra na casa negra*. Lembre-se disso para posicionar as peças!

O jogo de xadrez é iniciado pelas peças brancas. Percebemos, logo, uma pequena vantagem em iniciar o jogo, pois podemos escolher o caminho pelo qual o jogo ocorrerá e tomamos a dianteira das ações. Em geral consideramos mais vantajoso jogar com as brancas que com a negras.

Observando o diagrama 2 constatamos que o cavalo das brancas do lado rei inicia a partida na casa g1. Sendo assim, quando esse cavalo se move em L para duas casas adiante dele à esquerda, ele seguirá para a casa f3. Então, nossa jogada seria: Cf3.

Na notação algébrica nós não descrevemos a casa em que a peça está e depois a casa para onde ela está indo, simplesmente colocamos a jogada atual, isto é, para onde a peça jogou.

Diagrama 3: Movimento inicial da partida 1 Cf3.

No Diagrama 3 temos representada a jogada 1. Cf3 a qual corresponde a uma boa jogada para iniciar a partida, pois

desenvolve uma peça próxima ao centro do tabuleiro, o que é bom. Esta jogada chama-se abertura Réti. Vamos observar cuidadosamente a jogada 1.Cf3 e na sequência aprenderemos certinho o movimento do cavalo.

3.2 Rocinante: o cavalo de Dom Quixote de La Mancha

Entre tantos cavalos famosos da história, talvez o mais conhecido seja o desengonçado Rocinante. Rocinante era o cavalo de Dom Quixote de La Mancha. Fraco, pequeno, desengonçado, acompanhava o corajoso fidalgo em suas ousadas aventuras.

Imagem 16: Retrato de Rocinante.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Don_Quixote_4.jpg&oldid=521792333>. Acesso em 4 Abr. 2022.

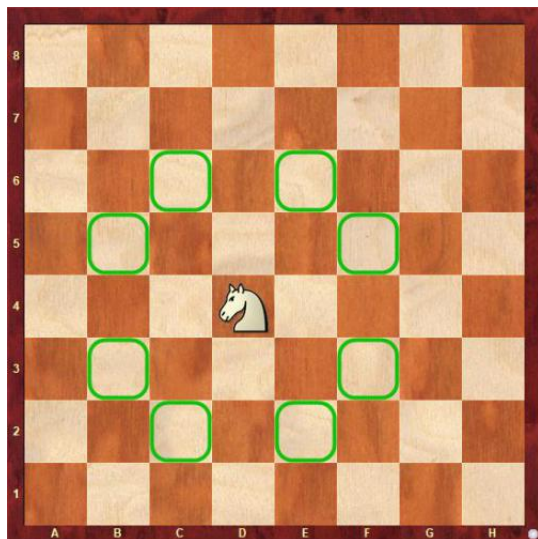
Um cavalo fiel é fundamental. Em nossas vidas costumamos dizer que o cachorro é o melhor amigo do homem, já no xadrez dizemos que o melhor amigo na defesa do rei, em seu castelo (roque), é o cavalo. Embora a rainha (Dama) inicie o jogo ao lado do rei, ela é muito poderosa e anda por diversas casas, ataca e defende e geralmente ela não fica próxima do rei o tempo todo. De outra parte, quando fazemos o roque e protegemos nosso rei, fazemos uma manobra engenhosa para esconder o monarca[13]. No roque, na maioria das vezes, ter um cavalo próximo ao rei para defendê-lo, é fundamental.

Mas não sejamos injustos, o cavalo, se é um fiel defensor, ele tem outra habilidade: o ataque. O cavalo mostra-se um implacável carrasco em seus saltos. Considerando sua característica de andar em formato de L e saltar sobre outras peças, podemos perceber que ele é capaz de ludibriar o adversário. Nos torneios muitas vezes o cavalo decide as partidas, atacando simultaneamente duas peças ao mesmo tempo e adquirindo vantagens, como no ataque duplo, por exemplo. Vamos verificar a definição que explica o movimento do cavalo e logo visualizar exemplos dos seus movimentos.

CAVALO: O cavalo salta em L, isto é, ele pula de duas em duas casas e vai para a casa ao lado que é de cor distinta da que ele abandonou. Com outras palavras, ele anda imediatamente duas casas na horizontal ou na vertical e depois uma casa na horizontal ou vertical, em um único lance. Mentalmente, quando aprendi a jogar xadrez eu repetia: O cavalo anda em L, anda uma, duas, e na segunda casa ele entra na casa ao lado! Esse é o modo como eu aprendi a pensar os lances de cavalo e pode servir para você também. A dificuldade em compreendermos o movimento do cavalo está no fato de o cavalo ser a única peça que pode pular sobre outras, em um movimento elástico. Assim, o movimento mais difícil das peças é o do cavalo. Agora, com tranquilidade, monte o seu tabuleiro

13 Aprenderemos a fazer o roque pequeno e o roque grande mais adiante.

de xadrez e siga lendo e vendo as jogadas, visualizando o movimento do cavalo na figura abaixo e no tabuleiro. Vejamos:

Diagrama 4: Alcance de movimentos do cavalo na casa central d4.

No exemplo do diagrama 4 o cavalo branco encontra-se em d4. As casas que estão marcadas são justamente as casas nas quais o cavalo pode ir imediatamente a partir da casa d4. O cavalo centralizado das brancas em d4 tem o poder de ir para as casas: e2; f3; f5; e6; c6; b5; b3; c2. Caso escolhamos que o nosso cavalo capture um peão que se encontra na casa f5, simplesmente escrevemos “Cxf5”.

Podemos observar que quando uma peça faz uma captura, um “x” pode ser inserido entre o nome da Peça (no caso o C de cavalo) e a casa de chegada, no caso, f5.

Para fixarmos essa regra, vamos entender que escrevemos a inicial da peça correspondente em maiúsculo e na sequência escrevemos a casa para a qual a peça foi em minúsculo (a coluna em que a peça se encontra, no caso, coluna f + o numeral da fileira correspondente, no caso a fileira 5). Sendo assim, a jogada “Cxf5” significa que o cavalo foi para a

casa da coluna f que se encontra na quinta fileira e realizou a captura da peça que aí se encontrava.

É curioso observar que os peões não têm uma sigla para anotarmos seu movimento e não precisamos escrever que estamos capturando um peão. Simplesmente escrevemos o movimento da peça que capturou o peão, por exemplo, Cc6. Neste caso, estamos dizendo que o Cavalo que estava em d4 saltou para a casa c6 e capturou o peão que ali se encontrava. Pode até parecer um pouquinho difícil essa notação, porém, é importantíssimo aprender essas regras para que você tenha total liberdade de ler livros de xadrez, assistir vídeos aulas e entender as jogadas dos grandes campeões.

Muitas pessoas aprendem a jogar, mas não aprendem a linguagem do xadrez. As duas coisas são complementares e devem ser aprendidas conjuntamente, pois o xadrez possui uma linguagem matemática. Não basta que façamos o cálculo mental se não sabemos como realizá-lo no papel.

Considerando que as duas únicas peças que podem iniciar uma partida de xadrez são um dos oito peões ou os cavalos que jogam saltando em L, vamos então focar agora na peça mais humilde, o peão.

3.3 Philidor e os peões

O brilhante enxadrista François-André Danican Philidor (1726-1795), dizia que os “peões são a alma do xadrez”. Melhor enxadrista do século XVIII, Philidor ficou muito conhecido por derrotar às cegas seus adversários e por frequentar o Café da Regência em Paris, encontrando, inclusive, muitas personalidades e filósofos, tais como Voltaire e Rousseau.

Sua compreensão metódica e científica do xadrez fez escola. Enquanto muitos enxadristas da época desdenhavam os peões e focavam seus jogos em ataques prematuros, Philidor percebeu que a harmonia do jogo dependia da boa disposição

dos peões. Os peões são frágeis, é verdade. A expressão, por vezes preconceituosa, “peão”, como alguém simples, pobre, inocente, pode ter uma certa analogia com o jogo de xadrez. Mas, respeitar a pequenez das coisas do mundo é fundamental. Lembremos da humildade socrática! Os peões que só andam para frente e capturam em diagonal, só valem um único ponto, mas, ainda assim, eles decidem as partidas de xadrez e são muito valiosos. E o singelo peão, cuidado com eles, são perigosos e dão xeque-mate.

Imagem 17: Philidor jogando às cegas[14].

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Philidor_exhibition.jpg&oldid=152251085>. Acesso em 4 Abr. 2022.

PEÃO: O peão é uma peça de xadrez que em sua primeira jogada pode escolher entre andar uma ou duas casas para frente. Após a primeira jogada, o peão só anda uma casa por vez para frente e o peão nunca anda para trás. O peão captura imediatamente nas duas casas que estão na sua diagonal. Então, o peão captura como o bispo na diagonal, porém apenas uma casa. O peão pode dar xeque-mate e tem o poder de transformar-se em qualquer uma das outras peças do jogo (exceto em rei), ao chegar na oitava fila.

14 Jogar Xadrez às cegas significa que um enxadrista enfrenta um ou vários enxadristas ao mesmo tempo sem olhar para o tabuleiro.

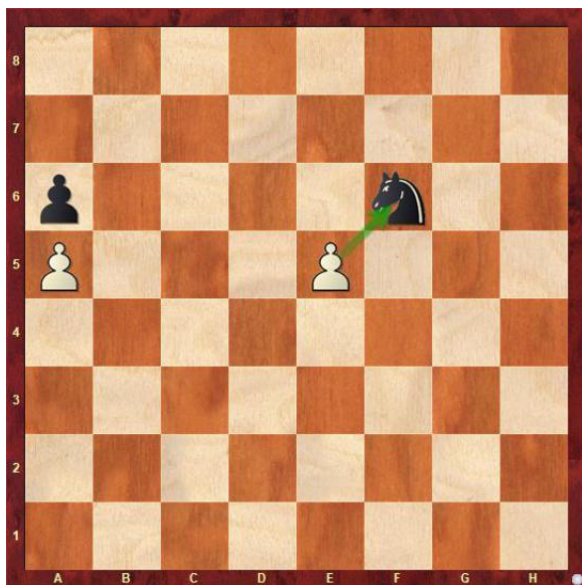
3.4 O peão e o mundo

> *Feliz é o peão*
> *Só anda para a frente e captura em diagonal, mas...*
> *Valente*
> *Não dá passo atrás*
>
> *Enquanto Cavalos voam em L*
> *Bispos em diagonais*
> *Torres para frente e para trás*
> *Rainhas poderosas lutam indo para todos os lados, o quanto quiser.*
>
> *Mas o Rei frágil, sempre em perigo*
> *Destemido*
> *Xeque-mate não dá!*
>
> *Mas o peão*
> *Altivo*
> *Sempre avante*
> *Sujeito infante*
> *Criança ele é*
>
> *Do tabuleiro e do mundo*
> *De todo o absurdo*
> *O peão é o que é*
> *Simples assim: Um Peão*

Podemos observar no diagrama 2 que o peão na frente do Rei branco está colocado na casa e2. Se optarmos por iniciar a partida com o movimento duplo do peão rei, o peão de e2 vai para e4. Portanto a notação da jogada é: 1. e4. Vejamos esta jogada no diagrama 5.

Diagrama 5: Movimento inicial do peão rei de e2 para e4. 1. E4.

Lembre bem desses lances e comece suas partidas por um deles. Ou jogue 1.Cf3 ou jogue 1.e4 ou pode ser 1.d4. Podemos afirmar que estes estão entre os melhores lances para iniciar uma partida de xadrez e mais adiante veremos os motivos. Para reforçar o que aprendemos, vejamos agora no diagrama 5.1 um movimento de captura do peão.

Diagrama 5.1: Movimento de captura do peão.

O peão que está na casa e5 pode capturar nas casas f6 e d6. Como tem um cavalo na casa f6. O lance de captura é "exCf6", que significa que o peão que está em "e" foi para a casa f6 e capturou o cavalo que ali se encontrava (ocupando aquela casa e retirando o cavalo). Exceto no lance "*en passant*", que aprenderemos mais adiante, no xadrez, diferente do jogo de damas, nós não pulamos por cima quando capturamos. A captura (comer) no xadrez ocorre quando uma peça retira a peça capturada e ocupa imediatamente aquela casa. Na verdade, no xadrez a captura ocorre através de uma ocupação imediata da casa em que a peça capturada estava, bem diferente do jogo de damas, no qual saltamos por cima de uma peça e a capturamos neste ato.

Devemos lembrar que a prática leva à perfeição, então, tenha calma que pouco a pouco vamos aprendendo e memorizando como jogar. Nosso conselho é que joguem xadrez com seus familiares e amigos. O xadrez é uma ótima ferramenta

de aproximação entre pais e filhos, irmãos e amigos. Inclusive o xadrez pode ser praticado em qualquer lugar, e podemos jogar pela internet ou de forma presencial em clubes, escolas, bares, cafés, praças etc. Basta carregar o seu tabuleiro e peças embaixo do braço e sair desafiando as pessoas por aí, é divertido! Boa sorte.

Bem, vimos os movimentos elásticos em L do cavalo e a simplicidade dos movimentos para frente do peão. Vamos tratar agora da majestade, o próprio rei.

3.5 O Rei é absoluto

O filósofo Nicolau Maquiavel (1469-1527) defendia que a ética de um governante deve ser moldável, isto é, ela deve ser capaz seguir o fluxo das coisas e agir para manter um estado saudável e equilibrado. Por vezes, a palavra dada deve ser esquecida, e o bom governante é aquele capaz de agir para o bem do estado ao qual ele pertence. Mais importante que focar nas coisas como elas deveriam ser, para o realismo político de Maquiavel, é observar a realidade das coisas como elas são. Assim, na política devemos considerar as pessoas como elas são, e não como deveriam ser.

Todas as ações do governante precisam ser voltadas para o bem do “todo”. O governante, é claro, não governa para si. No xadrez, em geral, o rei permanece escondido, e jogamos harmoniosamente com as outras peças para caçar, aprisionar e matar o rei adversário, aplicando-lhe xeque-mate.

O monarca sabe o tamanho de sua responsabilidade, não se expõe de forma desnecessária e um rei respeita o oponente! A morte de um rei é o final da partida, então, cuidar da segurança do nosso rei é uma das coisas fundamentais da estratégia enxadrística. Lembre-se dos filmes que retratam as guerras medievais. Antes de iniciar uma guerra, era nobre um rei mandar seus emissários para tentar a paz, ou mesmo para

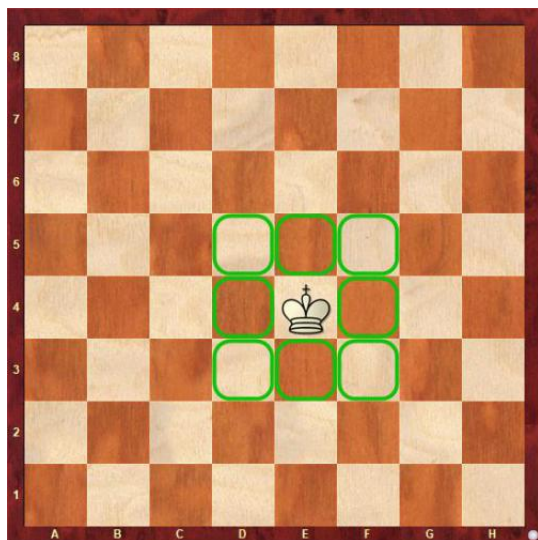
anunciar oficialmente o início de uma guerra. No xadrez existe uma regra interessante: um rei não captura outro rei e um rei jamais fica ao lado de outro rei. Isso significa que se o meu rei está na casa e4 o rei das negras está proibido de se aproximar de mim na casa e5 e, portanto, pela regra, os reis obrigatoriamente permanecem ao menos uma casa de distância um do outro. Essa regra é muito importante principalmente nos finais de partida, quando os reis entram na luta, saem de seus abrigos e ajudam na batalha.

Imagem 18: Retrato de Nicolau Maquiavel.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Portrait_of_Niccol%C3%B2_Machiavelli_by_Santi_di_Tito.jpg&oldid=618697189>. Acesso em: 4 Abr. 2022.

REI: O Rei é uma peça de xadrez que anda uma casa para todos os lados e é capaz de capturar outras peças em até uma casa para todos os lados. Quando dizemos que o rei “anda uma casa para qualquer lado”, dizemos que ele pode se movimentar uma casa de cada vez em um dos quatro sentidos de sua posição (horizontal, vertical e nas diagonais). No diagrama as marcações colocadas ao redor do rei indicam o seu movimento e a maneira pela qual o rei captura andando uma casa de cada vez.

Vejamos o diagrama 6.

Diagrama 6: Movimentos e capturas do rei.

O rei está na casa e4 e pode ir ou capturar nas casas indicadas no diagrama (f3; e3; d3; f4; f5; e5; d5; d4).

3.6 O Abade – Bispo

Na idade média, uma abadia era uma comunidade monástica que cultivava a sabedoria. Essa comunidade era dirigida por um abade ou uma abadessa. Um retrato interessante deste tipo de comunidade e do papel de um abade pode ser lido na obra de Umberto Eco, *O nome da rosa*, ou assistido no filme homônimo dirigido por Jean Jacques-Annaud, com as brilhantes atuações de Sean Connery e Christian Slater. A abadia retratada no filme apresenta a importância da hierarquia para o pensamento cristão e os embates entre o tradicional e o inovador.

Imagem 19: Umberto Eco.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Italiaanse_schrijver_Umberto_Eco,_portret.jpg&oldid=632126155>. Acesso em: 6 Abr. 2022.

Algumas das questões filosóficas tratadas na obra de Umberto Eco abordam o poder das palavras e como nós humanos produzimos discursos significativos. É possível alcançar uma fórmula rigorosa para distinguir o discurso verdadeiro do falso? Podemos fazer piadas ou ironizar autoridades religiosas? Existe progresso no conhecimento? Qual o papel do riso na educação? Qual o papel da religião cristã diante da pobreza do mundo? A igreja deve ser simples e pobre, seguindo o exemplo de Jesus, ou ela pode acumular riquezas e terras? Entre tantas questões seminais, em *O nome da rosa* temos um romance medieval interessantíssimo com uma série de assassinatos misteriosos em uma abadia.

Como nas investigações de Sherlock Holmes, o frade franciscano William de Baskerlville (Sean Conery) e o noviço Adso de Melk (Christian Slater) enfrentam o misticismo em decadência. Com diversas remissões às obras do escritor britânico Arthur Conan Doyle, em *O nome da rosa* temos o uso de uma filosofia cristã racional, dedutiva e centrada nas novas descobertas científicas.

O personagem William pensa teses de filósofos clássicos, tais como Platão, Aristóteles, Santo Agostinho etc., sintetizando-as com ideias inovadoras e ousadas que surgiam na passagem do medieval para a modernidade. Ele é caracterizado como um sábio no sentido pleno do termo: conhecia o passado, mas sabia da importância de viver o presente.

Os padres da igreja ocupam um papel fundamental na construção da humanidade pois, para o cristianismo, todos precisam de direção espiritual. Assim, os Bispos são autoridades máximas da Igreja, recebem ordenações e missões para santificar, ensinar e governar, como espécies de sucessores dos apóstolos. A história do jogo de xadrez é complexa e pretendemos, futuramente, publicar um livro específico sobre o tema. Cabe assinalar que as alusões deste livro à figura do Bispo na igreja católica têm sentido puramente metafórico em relação ao jogo de xadrez[15]. Seja como for, no xadrez os bispos possuem a digna característica de estarem à direita e à esquerda das autoridades reais.

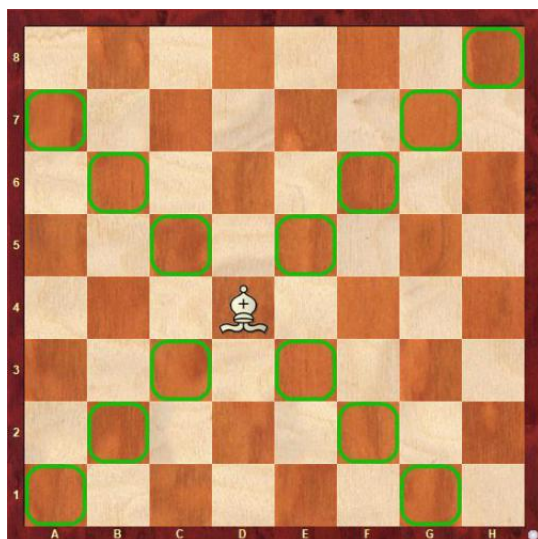
Uma das mais interessantes discussões filosóficas sobre a força das peças está na diferença entre bispo e cavalo. Com movimentos completamente distintos, ambos são considerados com força aproximada. Não vamos discutir aqui sobre as escolas de xadrez e a possível superioridade do bispo em relação ao cavalo. Para o iniciante, convém memorizar que o bispo e o cavalo, cada qual, possuem o valor de 3 pontos, sendo possível, portanto, trocar um pelo outro sem prejuízo. De outra parte, em uma posição normal, é um tremendo erro trocar, sem nenhuma compensação, nossa rainha por um bispo, pois uma rainha vale 9 pontos e um bispo vale 3. Vejamos o movimento do bispo.

BISPO: O bispo se movimenta em diagonais, sempre nas diagonais da mesma cor. Ele pode andar quantas casas puder

---

15 Ao longo do livro apresentamos tais metáforas, pois, tão importante quanto decorar datas sobre seu desenvolvimento histórico, é pensá-lo filosoficamente.

e o bispo não pode mudar de cor durante o jogo. Assim, o bispo que inicia o jogo nas casas brancas sempre se moverá nas diagonais brancas e o bispo das casas negras, sempre se moverá nas casas negras. Cada lado inicia a partida com dois bispos. Vejamos o movimento de um bispo no diagrama 7. O bispo na casa d4 pode se movimentar e capturar em todas as casas indicadas no diagrama.

Diagrama 7: Movimentos e capturas do bispo.

3.6 A Torre

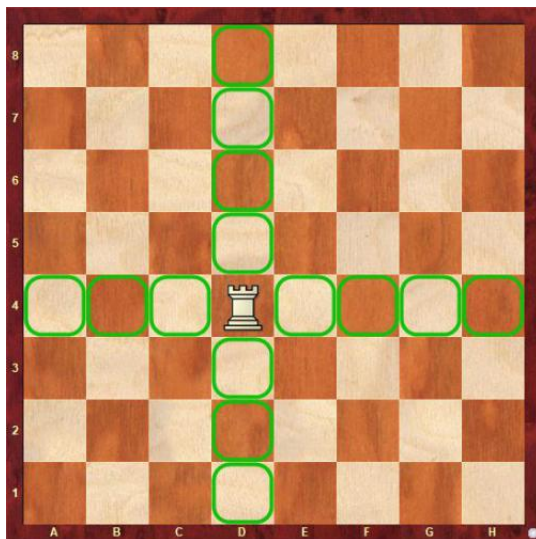
Nos períodos de glória dos castelos medievais os combates aconteciam através de cercos e lutas em fortalezas. Com a decadência dos grandes impérios, principalmente o romano, os feudos eram isolados em suas terras e controlados por nobres que detinham o poder. Então reis, príncipes e duques precisavam, primeiramente, ter fortalezas sólidas e protegidas para poderem resistir o máximo possível às tentativas de invasão.

As torres são guarnições de guerra e lembram castelos medievais. Elas estão nos cantos, altivas, prontas a observar e proteger. No xadrez as torres são as peças que mais demoram para entrar na partida. A teoria de aberturas de xadrez recomenda que façamos o roque o mais rápido possível e que não ativemos as torres antes do quinto lance. Ora, os finais de torre são uma das maiores artes do xadrez. Tenha em mente que elas são guardadas para atuar em momento adequado, no meio-jogo e nos finais de partida. Se lembramos dos filmes épicos que retratam as guerras medievais, notamos a semelhança. Observemos que um exército tenta evitar que os inimigos cerquem seu castelo, pois se isso ocorrer, como viver, plantar e buscar suplementos?

Então, quando o exército inimigo sitia a cidade e chega ao castelo, é sinal de que a guerra já está acontecendo há um bom tempo. Neste caso, as torres estão ali, sempre prontas para a defesa e para o ataque (de arqueiros etc.). Esta é uma metáfora interessante entre o xadrez e a guerra.

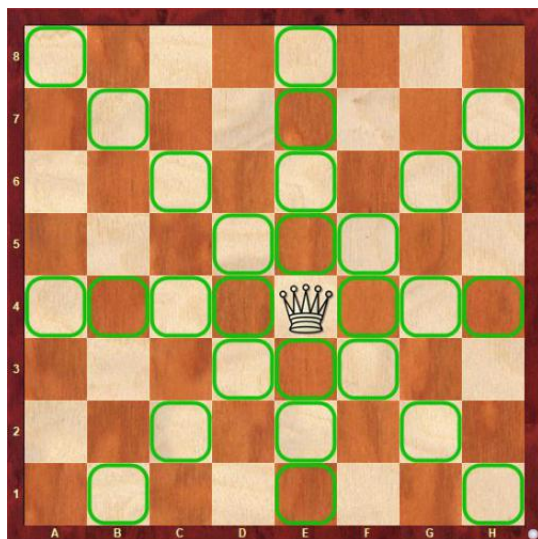
Nas guerras, proteger os cantos, proteger os lados, poder atacar e defender à distância, é essencial. Assim como na arte da guerra, no xadrez as torres são fortíssimas, iniciando nos cantos e entrando em ação quando as linhas de peões são avançadas e abertas. As torres possuem menos força que a dama, porém, são mais fortes que os bispos e os cavalos. Dizemos que as torres valem 5 pontos.

TORRE: A torre pode ser movida para qualquer casa ao longo da fileira ou da coluna em que se encontra. Por exemplo, acompanhando o diagrama 8, a torre branca na casa a1 pode se deslocar e capturar em qualquer uma das casas marcadas no diagrama. Vejamos o diagrama 8.

Diagrama 8: Movimentos e capturas da torre.

3.7 A Dama

O rei é o soberano, mas, sejamos sinceros, ele é lento e frágil. Sábio, experiente e a razão de ser do jogo, ele precisa de muita proteção e cuidado. Como complemento da singularidade do rei, a rainha (Dama em português), por outro lado, ela é a peça mais incrível e poderosa. Corajosa e flexível, ela se desloca para todos os lados. A dama quer estar em todas as situações e não sossega por muito tempo! No filme lances inocentes existe a cena de uma partida na qual o protagonista expõe sua rainha e a perde. Depois, por sorte e talento, o jovem Josh consegue salvar a partida de modo magistral. Todavia, em circunstâncias normais, perder uma rainha decide o jogo.

DAMA: A dama se movimenta como a torre e o bispo. Ela pode alcançar quaisquer casas que se encontrem nas diagonais, nas verticais e nas horizontais. Vejamos o diagrama 9.

Diagrama 9: Movimentos e capturas da DAMA1.

3.8 O valor das peças

Vejamos uma contagem geral, que serve como uma orientação sobre o poder e força das peças.

PEÃO: 1 ponto.

BISPO: 3 pontos.

CAVALO: 3 pontos.

TORRE: 5 pontos.

DAMA: 9 pontos.

REI: Infinito.

Nesta orientação o peão vale um ponto, bispo e cavalo valem cada qual 3 pontos, a torre vale cinco pontos, a rainha vale nove pontos e o valor do rei é indeterminado, pois ele é a vida do próprio jogo, tendo em vista que se o rei é atacado e aprisionado (xeque-mate) o jogo termina.

Isso é importantíssimo para quem está iniciando. Atacar o rei (xeque) não vence o jogo. É apenas quando atacamos o rei e ele fica completamente sem saída, que damos um xeque-mate.

Quando o rei está completamente sem saída e não há outra peça para lhe cobrir, proteger e auxiliar, temos um xeque-mate. O simples ataque ao rei (xeque), muitas vezes não significa uma vantagem. Na verdade, dar xeque é fácil, difícil mesmo é aplicar o xeque-mate.

Observando essa hierarquia de valores das peças, saibam que ela não é imutável. Como indicado anteriormente, o valor real das peças flutua de acordo com as posições. Essa é uma regra de orientação geral. Conforme vamos melhorando nossa compreensão do jogo, percebemos o quanto flutua o valor das peças em cada partida. De toda forma, para quem está iniciando, é importante memorizar esta contagem do valor relativo das peças.

O xadrez espelha coisas do mundo real, mas, de outra parte, o mundo do xadrez é único e com características próprias. No jogo o sistema fixo de valores e regras faz com que cada peça tenha um papel específico.

As crianças improvisam e criam brincadeiras. Quando elas estão aprendendo a jogar inventam novas regras e se divertem de acordo com o que ocorre no momento. No processo educativo nós controlamos essa criatividade para que elas aprendam coisas específicas. Sendo assim, nós as educamos obrigando que elas aprendam as regras imutáveis do jogo. Na vida ocorre a mesma coisa. Neste caso, ética e xadrez tem tudo a ver. Quando somos crianças não sabemos como nos comportar. Cuspimos inocentemente em qualquer lugar, sentamo-nos na mesa e não na cadeira, entre tantas coisas que fazemos. Ora, vamos sendo manipulados pouco a pouco até que seguimos inconscientemente as regras de etiqueta e as normas morais. A palavra manipulação pode ser forte, mas, em

certo sentido, a educação não deixa de ser uma forma de manipulação, mesmo que positiva. Estes conjuntos de regras nos levam pouco a pouco a agir "educadamente". Então, somos sim obrigados a pensar e agir conforme um padrão estabelecido.

Os filósofos contratualistas, tais como Hobbes, Locke e Rousseau, discutem de modo interessante tais problemas. Jean Jacques Rousseau (1712-1778), em particular, tem uma teoria da educação, mostrando a importância de valorizarmos a experiência natural das crianças e a aprendizagem imersa no contato direto com a natureza. Quanto mais artificial, pior o ser humano. Assim, voltar à natureza, tanto quanto possível, é um dos desafios do processo educacional. A teoria da educação de Rousseau é um tanto utópica e descontextualizada. De toda forma, na vida em sociedade acontece que vestimos inconscientemente papéis sociais e representamos atitudes que não dependem das nossas escolhas.

Nas próximas décadas a regulamentação dos androides será um dos maiores desafios da humanidade. Se na revolução industrial as máquinas faziam o trabalho dos humanos, agora, pior, as máquinas agem, pensam e vivem como nós. Entre tantos livros e séries que tratam do tema, uma série interessantíssima é "*Raised by Wolfes*" produzida por Ridley Scott. Após guerras religiosas que colapsaram o planeta terra, dois androides têm a missão de criar filhos humanos em um misterioso planeta. Na série as relações entre androides e humanos são muito bem retratadas e diversos problemas éticos surgem nestas novas formas de convivência. Bem, no xadrez não temos qualquer esperança de superioridade sobre as máquinas desde que Garry Kasparov perdeu o match para Deep Blue em 1997.

Imagem 20: Foto de Deep Blue, primeiro computador da história a vencer um match oficial contra um campeão mundial.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Deep_Blue.jpg&oldid=477221982>. Acesso em: 7 Abr. 2022.

No xadrez o bispo sempre se movimenta na mesma diagonal, ele jamais terá os movimentos da torre (a qual se movimenta para a frente, para trás e para os seus dois lados). Então, no mundo do xadrez, os papéis definem as ações. O que temos à disposição é manobrar as peças com coesão, harmonia, seguindo princípios, teorias, estratégia e tática dentro das regras imutáveis do jogo. Mas não basta obedecer às regras para alcançar sucesso, é imprescindível compreender as dinâmicas secretas do jogo, coisa que apenas os mestres dominam.

Tanto no mundo humano como no mundo do xadrez, a inventividade, a criatividade, a capacidade de se adequar ao

meio e pensar rapidamente são importantíssimas. Na sociedade temos as determinações sociais, como bem explica, por exemplo, Émile Durkheim (1858-1917). Um dos seus conceitos chave é o de “fato social”. Fato social é toda maneira de agir fixa ou não suscetível de exercer uma pressão exterior no indivíduo. Ora, o que isso significa?

Significa que agimos e pensamos por regras padronizadas. Por exemplo, o fato de sair de casa com roupas. Ao acordar, jamais pensamos se sairemos com roupas ou não. Este pensamento é ridículo. Simplesmente seguimos regras, obedecemos às leis e sabemos que devemos usar roupas. Se saíssemos sem roupas, sofreríamos sanções sociais. Então, na verdade, vivemos inconscientemente assimilando regras e comportamentos. Os fatos sociais são externos aos indivíduos e existem independente da consciência do sujeito em relação ao objeto.

Viver, segundo esse olhar, é representar papéis. Meio cruel pensar assim, não é? Ora, o jogo de xadrez também parece simples, como a vida entendida como representação de papéis. Eis uma tremenda ilusão! Temos que ter sempre em mente duas perguntas básicas quando estamos jogando uma partida de xadrez:

1) O que meu adversário está ameaçando?

2) Estou ameaçando algo ao meu adversário?

A partir destas duas perguntas, vamos alterando nossos planos e escolhendo as jogadas. Mas o jogo é muito mais complicado que estas perguntas essenciais. Observamos as características da posição, por exemplo, a segurança dos reis, vantagens materiais e posicionais, os pontos fracos e fortes de ambos os lados etc. Jogar xadrez, tal qual agir em sociedade, é extremamente complicado. Cada ato, cada pensamento, cada ação, são únicos. Cada jogada no xadrez também tem sua razão de ser. São situações extremamente complexas e não existem regras, métodos e leis que nos façam agir corretamente

sempre. Essa fluidez do xadrez é uma das suas maiores belezas. Nem os campeões mundiais acertam o tempo todo. Por exemplo, é gigantesca a distância entre o melhor jogador e o melhor computador. Atualmente o campeão mundial norueguês Magnus Carlsen possui 2860 pontos de rating, enquanto a máquina campeã mundial da TCEC Superfinal, Stockfish, possui 3601 pontos. Vejam só, são 600 pontos de rating a mais para a máquina.

Devemos aceitar nossas imperfeições, não somos máquinas automáticas. Viver exige improviso e a ética é a ciência do improviso. Cabe rememorar que as pessoas sem empatia e criatividade, que seguem padrões fixos imutáveis, que não quebram pequenas regras vez ou outra, são chatas. Como diz Aristóteles, a pessoa chata que nunca vai às festas, é infeliz, pois não relaxa e tem poucos amigos. Por outro lado, aquela que não trabalha e vive de forma improvisada, pulando de festas em festas, também vive mal, por não ter responsabilidade. Bem vive quem tem moderação! Eis a famosa mediania aristotélica.

3.9 Saber o momento certo de se posicionar, ceder e sacrificar

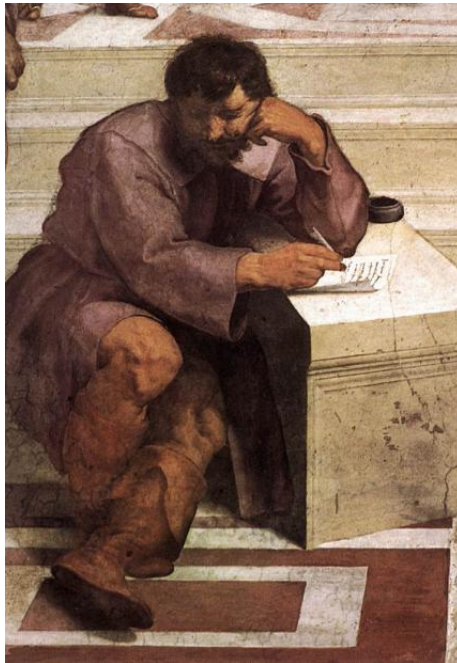
As coisas não acontecem como gostaríamos! Como é ruim quando descobrimos que estamos quase perdidos, ou em posição muito inferior. Ocorre que o xadrez nos ensina a avaliar o contexto geral e nos orienta a ceder, seja espaço ou peças, de forma a reconhecer uma derrota parcial. Em nossas vidas, quantas vezes queremos gastar o pouco dinheiro que temos, saindo para festar ou comprando coisas que não precisamos. O celular atual que possuímos funciona bem, mas o que queremos: um celular novo! Porém, se temos pouco dinheiro, o que é melhor: pagar as contas e comer ou ter um novo celular? Muitas vezes compramos o celular…

A arte do sacrifício é fundamental. O livro de Eugène Znosko-Borovsky *The art of chess combination (A arte da combinação no xadrez)*, mostra que a combinação (sacrifício) é um dos elementos centrais do jogo e da vida. O tempo todo devemos ceder e controlar nossos desejos. Muitas crianças e jovens não entendem isso. O mundo pode parecer uma festa sem fim, mas, para as pessoas racionais e comuns, que trabalham e lutam para sobreviver, o mundo não é uma festa. Festas são legais, como dizia Aristóteles, pois nelas partilhamos alegrias, amizades, amores. Porém, o filósofo explica que na busca pela felicidade (eudaimonia), os excessos destroem e a moderação edifica.

O jogo de xadrez é uma ferramenta útil nas aulas de matemática, nas quais trabalhamos habilidades como memória, cálculo, geometria etc., mas também pode ajudar em outras disciplinas, como nas aulas de história, sociologia e filosofia, pense nisso. Imagine uma aula criativa: aprender sobre a guerra fria a partir dos acontecimentos históricos e do embate entre Bobby Fischer e Boris Spassky, que sonho ter uma aula assim! Infelizmente o currículo brasileiro é engessado e as disciplinas costumam ser isoladas umas das outras. Eis porque defendemos o pensamento interdisciplinar, pois através dele as coisas ficam contextualizadas e mais bem relacionadas. Nossa experiência é que nas escolas em que há xadrez, filosofia e diálogo entre as disciplinas, o rendimento escolar é muito maior que naquelas sem interdisciplinaridade.

4. A guerra é de todas as coisas pai: regras e lances do combate

Para o filósofo pré-socrático Heráclito de Héfeso (500-450 ac.), a guerra é de todas as coisas pai. Mas não afirmamos anteriormente que viver na guerra de todos contra todos é um grande perigo?

Imagem 21: Retrato de Heráclito, detalhe do afresco *A escola de Atenas de Rafael*.

Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Sanzio_01_Heraclitus.jpg&oldid=544861197>. Acesso em 7 Abr. 2022.

Heráclito está pensando o princípio básico constitutivo de todas as coisas, isto é, o elemento primordial que governa a natureza e que permite que as coisas do mundo tenham identidade e determinação. Para ele tudo flui e nada permanece,

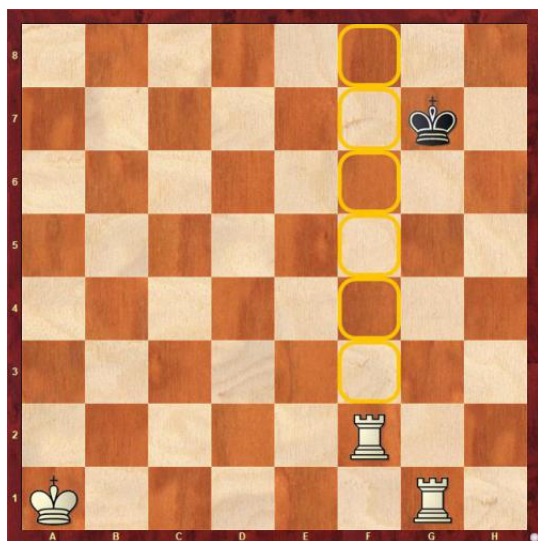
e é justamente a certeza da mudança que governa todas as coisas. Por sua vez, os pensadores contratualistas estavam preocupados com a segurança dos estados que se formavam na passagem do período medieval para a modernidade. Sem segurança, como trabalhar e sobreviver? É nesse contexto humano que o otimismo deve ser interpretado em seu devido lugar.

Marcar posição é necessário. Mesmo pessoas iluminadas como Budha e Jesus, por exemplo, quando atacadas, argumentavam com sabedoria e educação, desafiando os poderosos e mostrando seus erros. Caridade não significa falta de combatividade. Os maus são muitos e estão por aí. Devemos ter uma postura firme mostrando limites ao adversário. Esta é uma estratégia de sobrevivência. Não sejamos inocentes ou hipócritas, em sociedade há uma luta contínua por poder, um pouco no sentido nietzschiano desta expressão. Ora, para haver equilíbrio em nosso jogo/vida é fundamental ter calma, mas, ainda assim, mostrar que é necessário que os outros nos respeitem.

Quem pratica qualquer esporte sabe que se entrar com medo a derrota está garantida. Mesmo tremendo, temos que demonstrar confiança e força. Como bem dizia Maquiavel, nem sempre o amor nos leva para a ordem e a felicidade. Ao contrário, muitas vezes é o amor pelas nossas paixões e emoções que cega e leva-nos para o abismo. Então, talvez a máxima de que é melhor ser temido do que amado, em certas ocasiões, pode nos ajudar a sobreviver. Pensemos um pouco sobre uma outra metáfora de Maquiavel. No jogo e na vida, é necessário ser tanto leão quanto raposa. Isso porquê: a raposa conhece as armadilhas, mas não se defende dos lobos. O leão assusta os lobos, mas não se defende das armadilhas.

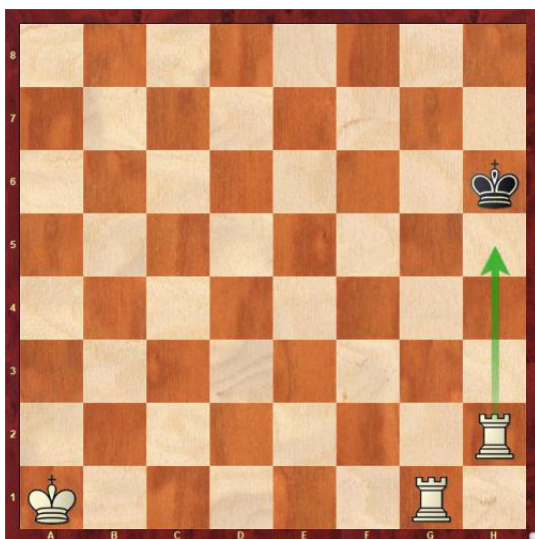
4.1 Xeque

Conforme vimos, um rei pode ser atacado por qualquer peça adversária, exceto por outro rei. *Quando um rei é diretamente atacado, dizemos que ele está em xeque*. Nenhuma peça pode ser movida de forma a deixar o seu próprio rei em xeque. Vejamos um exemplo de xeque no diagrama 10.

Diagrama 10: Xeque escadinha.

No diagrama 10 as brancas colocaram a torre na casa g1 e atacam diretamente o rei das negras na mesma coluna, na casa g7. Portanto, as brancas dão xeque nesta posição e o rei das negras é obrigado a fugir. Observem que as duas torres agem cooperando, e uma torre controla toda a coluna g e a outra torre controla a coluna f, impedindo que o rei das negras fuja. Assim, o rei está obrigado a ir para a coluna h.

4.2 Xeque-mate

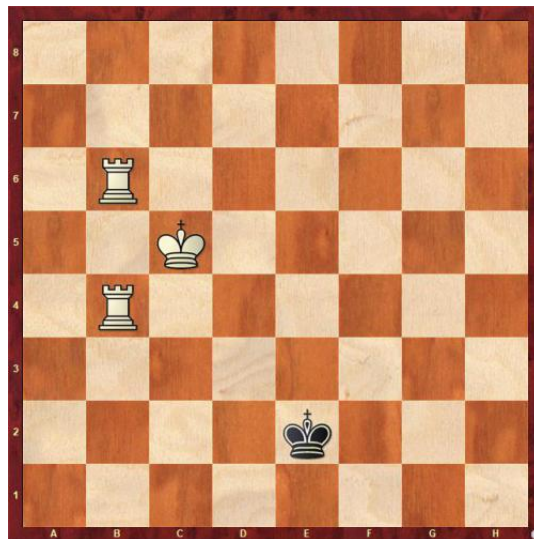
No diagrama 10 ao tomar xeque o rei das negras pode escolher ir para as casas h8, h7 ou h6. De qualquer forma, a torre que está na coluna g impede sua fuga e a torre da coluna f passa para a coluna h e lhe aplica o xeque-mate, conforme vemos no diagrama 11.

Diagrama 11: Xeque-mate escadinha.

Nesta posição as brancas aplicaram o xeque-mate. É impressionante o poder de alcance das torres. Quando elas jogam articuladas, intercalando seus ataques nas colunas e nas verticais, são extremamente eficientes em aprisionar o rei. Para o iniciante, uma das formas mais fáceis de aprender a dar xeque-mate, sem erros e enrolação, é através dos xeque-mates com as torres. Lembre-se sempre desta posição.

Com o lance Th2++ as brancas encerram a partida, pois o rei está completamente preso pelas duas torres e as negras não possuem nenhuma peça para cobrir o ataque. Esta posição com as duas torres articuladas é chamada de xeque-mate

escadinha. Isso porque as torres seguem diminuindo o raio de ação do rei avançando como uma escada até que ele fique completamente preso.

Agora vamos simular uma partida na qual as brancas possuem uma grande vantagem material e precisam jogar corretamente com suas torres para dar um xeque-mate escadinha, vejamos o diagrama 12.

Diagrama 12: Xeque-mate escadinha.

Em tais posição não nos importa a maneira matemática mais precisa e rápida de dar o xeque-mate. É prudente perder alguns lances para que nossas peças alcancem uma posição ideal, se prevenindo de um eventual empate por afogamento do rei adversário[16]. Na posição do diagrama 12 aprenderemos um padrão de jogadas, isto é, um método (caminho) para vencer. Com o rei das negras na casa e2 podemos cercá-lo de duas maneiras principais, pela fileira 3, jogando a torre que está em b4 para a casa b3 ou jogando a torre que está em b6 para a

16 Fique tranquilo(a), mais adiante aprenderemos sobre as formas de empate.

casa d6, cercando a coluna d. Eis uma sequência de lances para aplicar o xeque-mate.

1. Tb3-Rd2

2. Th6 - Com este lance as brancas preparam as torres para atacar à distância de maneira articulada.

Lembre-se disso: as torres precisam atacar à distância para que não sejam incomodadas pelo rei adversário. Esta é a maneira mais segura e descomplicada de ataque.

2. ...Rc2

3. Tg3 - As brancas mantêm o rei negro preso na 3ª fileira e deixam a torre em uma casa ideal que não atrapalha a outra que está na coluna h. Observem a harmonia no jogo das torres das brancas. Uma torre fica na coluna g e a outra na coluna h. Agora, tudo está preparado para lançar o ataque final.

3...Rd2 4. Th2+ Com esse xeque a torre de h obriga o rei negro a ir para a primeira fileira. Então, o método é, uma torre encerra o rei em uma fileira ou coluna e a outra aplica o xeque para seguir encurralando o rei até o xeque-mate.

4...Re1 5. Tg1++

Podemos observar agora no diagrama 13 o xeque-mate escadinha. Lembrando, mais uma vez, que este é um dos xeque-mates mais simples e seguros, portanto, treine bastante e vença suas partidas! Boa sorte.

Diagrama 13: Xeque-mate escadinha.

4.3 O pastor e suas ovelhas

No jogo de poker existe uma anedota famosa sobre o pato da mesa. O pato da mesa é o jogador mais fraco, que olha para suas cartas e pouco se preocupa com a posição que ocupa na mesa. Seus adversários identificam seu jeito precário e simples de jogar e devoram suas fichas com facilidade. No xadrez, quando aprendemos a jogar, tomamos muitos xeques-mates até aprender como nos defender. Um dos xeques-mates que atormentam os iniciantes é o xeque-mate do pastor. Não sejamos como ovelhas indefesas, vamos desenvolver nossas peças e aprender a defender esse prematuro xeque-mate, vejamos:

Diagrama 14: Xeque-mate pastor.

Na posição do diagrama 14 as brancas aplicam o xeque-mate do pastor capturando o peão da casa f7. O rei não tem para onde fugir, ele não pode capturar a dama porque o bispo que está na casa c4 a defende. Esta é uma das posições chave do xadrez. O peão que está na casa f7 é frágil, pois apenas o rei o defende. Em muitas aberturas de xadrez, em muitas posições de meio jogo e final, os ataques acontecem nas casas f2 das brancas e na casa f7 das negras. Por isso é importante fazermos o roque. Com o roque pequeno, como veremos, a torre negra protegerá o peão de f7 junto com o rei e o rei ficará escondido próximo ao canto do tabuleiro. Vamos agora reproduzir os lances do início da partida até esta posição do diagrama 14.

4.4 Partida Modelo – Mate do Pastor

1.e4 – As brancas iniciam a partida avançado o peão rei para duas casas. Segundo Bobby Fischer, este é o melhor lance das brancas. O peão de e4 abre a diagonal do bispo que está

na casa f1 e avança para dominar o centro do tabuleiro. Lembre-se que o domínio do centro é muito importante para a estratégia do jogo. Em uma guerra, geralmente quem está no alto e bem localizado, tem a vantagem de poder observar tudo e deslocar as forças para os lados quando precisar. No xadrez, ter espaço para manobrar as peças é fundamental.

1...e5 – As negras respondem com e5. Elas bloqueiam o peão das brancas, abrem a diagonal do bispo de f8 e lutam pelo centro do tabuleiro.

2. Bc4 – Esta é uma boa jogada, pois o bispo ataca o ponto fraco f7, está em uma ótima diagonal e prepara o futuro roque pequeno para a defesa do seu rei.

2... Cc6 – Uma boa jogada, desenvolvendo o cavalo que luta por casas centrais e defende preventivamente o peão que está em e5.

3. Dh5 – o lance que caracteriza o mate do pastor. Quando participamos de campeonatos e aprendemos a jogar com profundidade, evitamos esse lance, pois expõe a dama. Porém, para quem está iniciando, é uma boa tentativa para vencer.

3... Cf6 – As negras desenvolvem o cavalo, lutam pelo centro e atacam a dama das brancas. O problema é que as negras não perceberam que este lance é perdedor, pois a rainha captura o peão em f7, defendida pelo bispo e aplica o xeque-mate.

4. Dxf7++

Uma vez que as negras não se defenderam as brancas aplicaram o xeque-mate. Agora vamos voltar um pouquinho e ver uma defesa para as negras.

Após o lance 3. Dh5 o peão de e5 das negras está

defendido pelo cavalo que está em c6. Então, se as negras jogam o peão que está em g7 uma casa para frente, evitam o xeque-mate e depois podem colocar o bispo de f8 na casa g7[17] e mais adiante mover o cavalo que está em g8 para f6, jogando uma boa partida.

Eis a sequência de lances até o roque pequeno das negras com a defesa do xeque-mate do pastor.

1. e4-e5 2. Bc4-Cc6 3. Dh5-g6 (defendendo o xeque-mate pastor em f7 pela primeira vez)

4. Df3-Cf6 (defendendo o xeque-mate em f7 pela segunda vez)

Observem que com o lance 3...g6 as negras atacaram a rainha e ela precisou retroceder e as brancas ao jogar 4. Df3 continuam ameaçando o xeque-mate em f7. Portanto, as negras não podem jogar agora 4...Bg7 ou outro lance que não defenda f7 senão tomam o xeque-mate em f7. Então, as negras jogam Cf6 desenvolvendo o cavalo, cobrindo a casa f7 e preparando tudo para o roque.

5. d3 (abrindo a diagonal do bispo que está em c1 e o peão defende o outro peão em e4)

5...Bg7 6. Cc3.

Bem, com o xeque-mate do pastor defendido, façamos uma pausa para aprendermos a fazer o roque.

4.5 O Roque

ROQUE: O roque é um lance de rei e torre ao mesmo tempo. No xadrez nós jogamos movendo uma peça por vez. A

17 Colocar o bispo assim chama-se “fianchetto”. É uma ótima maneira de preparar o roque e o bispo fica bem-posicionado atacando o centro à distância e protegendo o próprio rei.

única exceção é no roque. O rei e uma das torres realizam um movimento coordenado, que para acontecer as duas peças precisam estar nas suas casas iniciais sem terem movido anteriormente, não deve haver nenhuma peça entre elas duas e as casas em que rei e torre ficarão não devem estar sendo atacadas. O roque é definitivo. Uma vez que rocamos não podemos desfazer o movimento de rei e torre.

4.6 O Roque pequeno

Diagrama 15: Defesa xeque-mate pastor.

O diagrama 15 mostra a posição da partida que estamos acompanhando após o lance 6.Cc3. Neste momento as negras têm todas as condições para realizar o roque pequeno.

Diagrama 16: Roque menor.

No diagrama 16, antes do roque o rei das negras estava na casa e8 e ao efetuar o roque ele caminhou duas casas para o seu lado e a torre saltou por cima e ficou na casa f8.

O roque pequeno acontece no lado do rei (ala do rei). Para memorizar, aproveitem e observem a posição após o roque pequeno sem a presença de peças (Diagrama 17).

Diagrama 17: Roque menor.

Na partida que acompanhamos sobre o mate do pastor, com o lance 6... 0-0 - por fim, as negras defenderam duas tentativas de xeque-mate, estão um pouco melhor na partida, pois a dama das brancas está mal posicionada na casa f3, o cavalo da casa g1 ainda não desenvolveu e o rei das brancas continua no centro do tabuleiro. Vamos parar aqui com esta partida e aprender na sequência sobre como fazer o roque grande. Vejamos.

4.7. O Roque grande

No roque grande o rei se desloca para o lado da torre da ala da dama, duas casas e a torre ocupa a casa que o rei acabou de atravessar. Então as negras estão com o rei na casa e8, deslocam-se duas casas à esquerda e o rei, com o roque grande, fica na casa c8 e a torre da ala da dama fica na casa d8. Na posição do diagrama 18 vemos a situação das negras antes do roque grande e no diagrama 19 observamos a posição das negras após o roque grande.

Diagrama 18: Roque maior.

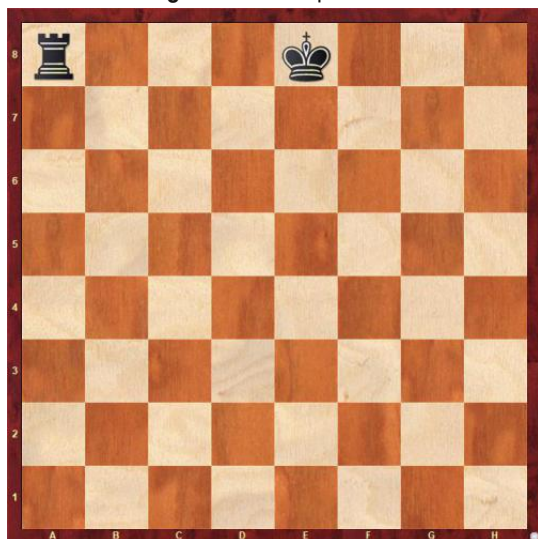



Diagrama 19: Roque maior.

4.8. Captura de peão "En passant"

Estudamos que o peão captura como o bispo, uma casa apenas em uma de suas duas diagonais. Mas existe uma exceção nas capturas de peões, o movimento "*en passant*". Quando um peão está em sua quinta fileira, e o peão adversário na coluna ao lado encontra-se em sua casa inicial e avança duas casas para frente de uma vez, o peão da quinta fileira pode capturar o peão que se encontrava ao seu lado. Vejamos:

Nos diagramas 20, 21 e 22 notamos que o peão branco que se encontra em g5 domina a casa h6. O peão preto que está em sua casa inicial h7 ele pode tanto avançar uma casa (h6) ou duas (h5). Em um caso ou no outro, as brancas podem capturá-lo em h6. Quando o peão salta duas casas no primeiro lance e o peão na coluna ao lado, na quinta fileira, realiza essa captura, temos, então, o lance de captura "en passant".

Diagrama 20: Captura en passant.

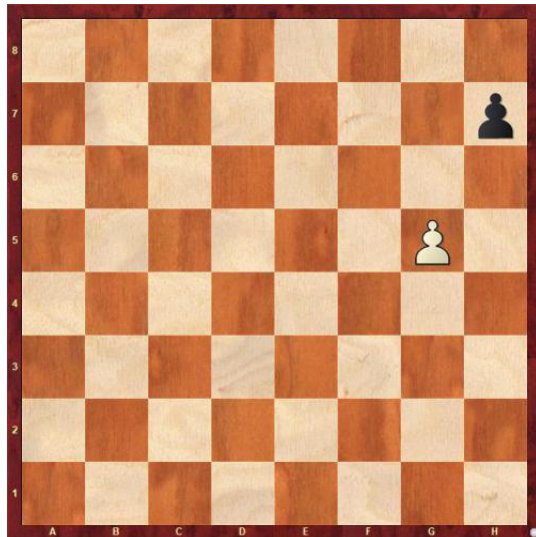



Diagrama 21: Captura en passant.

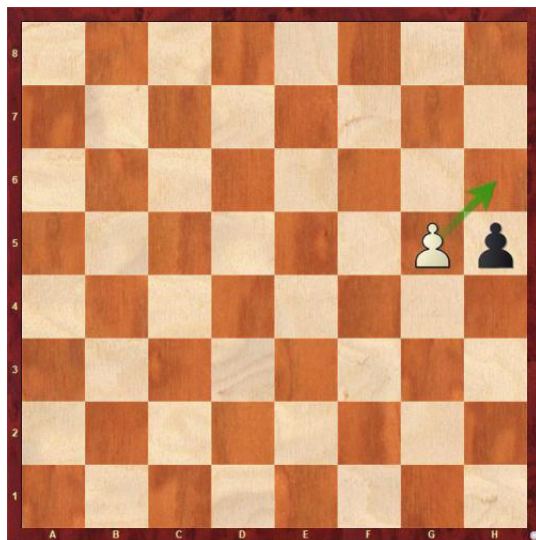
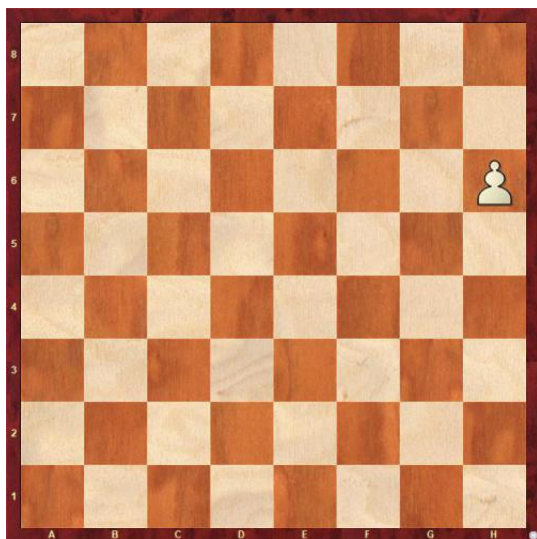



Diagrama 22: Captura en passant.

4.9 Promoção de peão

Caso um peão chegue na oitava fileira, ele não pode continuar sendo um peão e está obrigado a escolher se transformar em bispo, cavalo, torre ou dama, com exceção de transforma-se em rei, pois só há um rei para cada lado por jogo, e quando o rei toma xeque-mate, o jogo termina.

Esse acontecimento é chamado de “promoção" do peão. Ao chegar na oitava fileira com o peão a escolha da peça somente será finalizada quando o jogador coloca a peça substituindo o peão na casa. O peão não precisa ser colocado na casa de chegada, basta remover o peão e colocar a peça escolhida no lugar dele. Neste exato momento a peça colocada já age como tal na oitava fileira, podendo inclusive, se for o caso, promover dando xeque ou xeque-mate.

Na promoção tiramos o peão da casa correspondente na oitava fileira e o jogador coloca no lugar uma peça que ele escolher (de fora do tabuleiro). Assim, na promoção podemos

escolher coroar um cavalo, um bispo, uma torre ou uma dama. Geralmente coroamos a dama, por ser a peça mais forte do jogo.

Com a promoção, é possível que um jogador tenha no jogo duas damas, três torres etc.

Observem o diagrama 23. O rei das brancas está na casa g6, o rei das negras está na casa g8, e o peão das brancas está na casa a7.

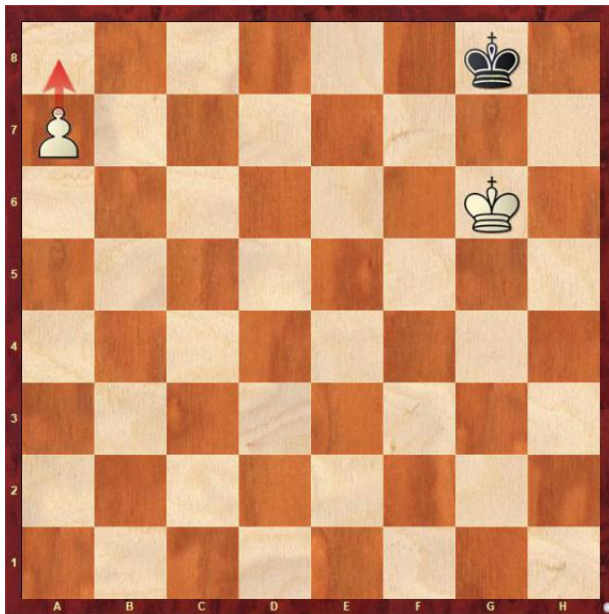
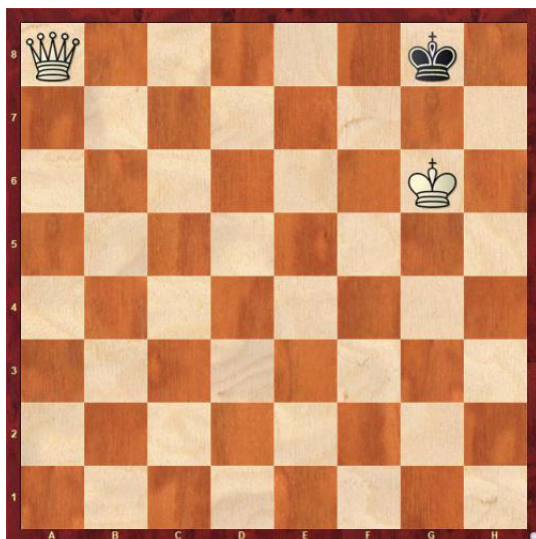
Diagrama 23: Coroação de peão.

As brancas jogam o peão para frente no diagrama 24, e coroam o peão em uma dama (poderia ser uma torre).

Diagrama 24: Coroação xeque-mate corredor 1.

Curiosamente, na posição do diagrama, neste ato já aplicam o xeque-mate no rei das negras. O rei das negras está trancado na primeira fileira, não tem nenhuma peça para lhe proteger e no próprio ato de coroação do peão ele pode dar um xeque-mate, ao transformar-se em dama ou torre.

4.10 Empate

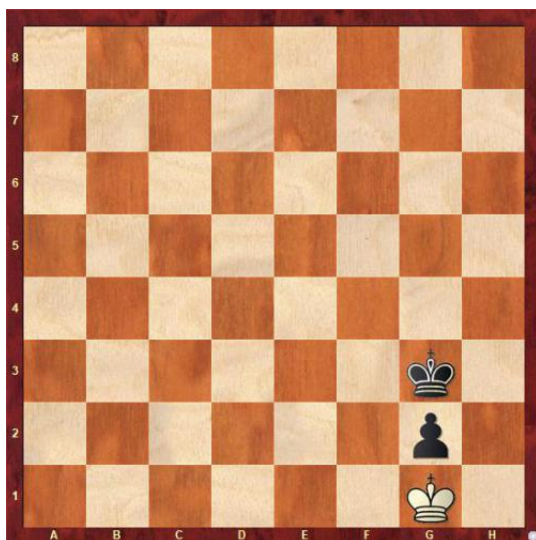
Vamos apresentar as situações mais importantes de empate. Exceções e situações extraordinárias não serão consideradas, pois até mesmo nos torneios os árbitros oscilam na interpretação das situações mais raras.

No xadrez, tradicionalmente uma vitória vale um ponto, o empate vale meio ponto e a derrota não pontua. Nos torneios, então, dois empates valem uma vitória e uma derrota. Devemos lembrar que nas partidas amistosas os parceiros que estão jogando seguem o bom senso e decidem sobre as situações da

partida. Porém, em torneios, muitas das situações de empate precisam da anuência do árbitro, que é a autoridade máxima que tomará decisões e poderá resolver possíveis dúvidas e controvérsias durante a partida.

4.10.1. Partida empatada por rei afogado

Se o lado que deve mover não consegue jogar, se todas suas peças estão impedidas de mover, se este rei não se encontra em xeque, temos o mais famoso dos empates, o empate por rei afogado. Vejamos um exemplo.

Diagrama 25: Empate rei afogado.

No diagrama 25 o rei das brancas está na casa g1, preso pelo peão das negras em g2 e o rei das negras defende o peão e impede o rei das brancas de se mover. Portanto, temos uma típica posição de rei afogado.

4.10.2. Partida empatada por xeques perpétuos

Quando é possível dar xeques eternamente, sem que o rei defensor consiga escapar desta situação, temos o empate por xeque perpétuo, vejamos um exemplo.

Diagrama 26: Empate xeque perpétuo.

No diagrama as brancas têm grande vantagem material e venceriam a partida com facilidade se seu rei pudesse se proteger dos xeques da rainha das negras. A rainha das negras empata jogando: 1...Dh4+ e quando as brancas respondem jogando o rei na coluna g, por exemplo 2. Rg2-Dg5+ 3. Rh2-Dh4+ e essa posição se repetiria eternamente. Portanto, a partida é empatada por xeque perpétuo.

4.10.3. Partida empatada por repetição de três lances

Em sua vez de jogar, o jogador interessado no empate, que anotou corretamente três lances repetitivos, ele pode chamar o árbitro e reivindicar o empate por repetição de três lances.

4.10.4. Partida empatada por comum acordo

O jogador interessado no empate move a peça e antes de acionar o relógio de xadrez propõe empate ao adversário. Mesmo que haja desacordo material e a posição seja vantajosa para um lado, não importa. Se ambos concordam, a partida tem como resultado o empate por uma decisão dos jogadores.

4.10.5. Partida empatada por falta de material

Em um final de rei e cavalo contra rei, por exemplo, a partida é empatada por falta de material para o xeque-mate. A partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.

40.10.6. Partida empatada por 50 lances sem capturas

Se os últimos 50 lances foram completados pelos dois jogadores sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura, a partida poderá ser decretada empate pelo árbitro.

5. Algumas importantes regras de competição

O xadrez é um esporte interessante e complexo. Muitas regras e situações devem ser aprendidas na prática, nas competições, e algumas regras mudam de torneio em torneio, de acordo com os respectivos regulamentos de cada competição. Sendo assim, aqui apresentamos algumas regras e situações essenciais, deixando outras questões raras ou específicas para serem aprendidas com o tempo.

5.1 O Relógio de xadrez

O relógio de xadrez possui dois mostradores de tempo. Ao jogar um lance eu devo acionar o pino do meu lado do relógio, parando a contagem do meu tempo e automaticamente o relógio inicia a contagem do tempo do meu adversário. Quando eu aperto o relógio eu passo o tempo e a jogada ao meu adversário. Quando o tempo de um jogador termina, dizemos que ocorreu uma queda de seta, e que o jogador com seta caída perdeu a partida. Uma seta é considerada caída quando o árbitro constata o fato e intervém ou quando um dos jogadores faz a reclamação válida. O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que jogou a peça e é proibido manter a mão ou um dedo sobre o relógio. É proibido acionar o relógio com violência ou derrubá-lo intencionalmente. Ao jogar xadrez, seja educado!

5.2 Ritmos de jogo

Xadrez Standard (clássico)

Esse é o famoso xadrez clássico, com partidas pensadas e jogadas com tempo superior a 60 minutos. Os lances são bem elaborados, as partidas são demoradas, podendo durar mais de cinco hora de jogo, dependendo do ritmo determinado no regulamento. Cada regulamento de torneio estipula o tempo da partida respeitando a regra acima, isto é, que o xadrez clássico é uma partida na qual cada jogador tem à sua disposição mais de 60 minutos para jogar. Neste ritmo de jogo a notação da partida é obrigatória. Este ritmo de jogo é o mais respeitado e admirado. Por outro lado, não podemos deixar de assinalar que com o advento do xadrez virtual os ritmos rápido e blitz ganharam ainda mais espaço e protagonismo, inclusive com torneios internacionais com premiações altíssimas. Falando em mundo virtual, basta começar a jogar em sites como www.chess.com ou https://lichess.org/ para observar ao vivo os melhores jogadores do mundo em partidas blitz.

Xadrez Rápido

Este é um ritmo de jogo popular, intermediário entre o xadrez excessivamente rápido, e o xadrez lento. Os torneios de xadrez rápido e relâmpago são práticos, podendo iniciar e terminar em um ou dois dias, ao contrário do xadrez clássico, no qual um torneio pode durar mais de uma semana. O xadrez rápido é caracterizado como uma partida na qual cada jogador tem mais de 10 minutos de tempo de reflexão, mas com tempo inferior a 60 minutos. Os jogadores não são obrigados a anotar os lances, sendo opcional a notação, mas não perdem seus direitos relativos a reclamações com base em planilhas.

Xadrez Blitz (Relâmpago)

Segundo a Fide a modalidade 'blitz' é aquela cujo tempo de reflexão de cada jogador é 10 minutos ou menos. Nos torneios de xadrez, em geral as partidas de xadrez blitz são de 3 minutos, mais dois segundos de incremento por lance, para cada jogador. Esta modalidade é muito emocionante, pois mistura a capacidade da técnica com a rapidez e agilidade de pensamento. Na série *O Gambito da Rainha* temos exibições de xadrez relâmpago, mostrando o quanto é gostoso e divertido jogar xadrez super-rápido. Para conhecer um pouco mais desta modalidade, assistam ao vivo as partidas e vídeos de jogadores extremamente técnicos e velozes, tais como o norte americano Hikaru Nakamura, do atual campeão mundial de xadrez blitz, o francês Maxime Vachier-Lagrave ou as partidas do multi-campeão mundial o norueguês Magnus Carlsen.

5.3 Irregularidades

Um lance ilegal está completado assim que o jogador acionar seu relógio. Se durante a partida, descobrir-se que um lance ilegal foi completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deve ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não pode ser restabelecida, a partida deve continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Em torneios, todas estas decisões e dúvidas devem ser tiradas com o árbitro.

Se o jogador aciona o relógio sem efetuar um lance, deve ser considerado e penalizado como se fosse um lance ilegal. Se um jogador usa duas mãos para fazer um único lance (no caso de roque, captura ou promoção), deve ser considerado e penalizado como se fosse um lance ilegal.

No xadrez **peça tocada é peça jogada!** Então, caso pre-

cise arrumar suas peças, antes de tocá-las, pode educadamente, em seu tempo de reflexão, dizer “com licença” ou “*J’adoube*”, que provém do francês e significa mais ou menos “eu ajusto”.

6 Sobre os ombros de gigantes

Siegbert Tarrasch acreditava que a desconfiança é a mais necessárias característica do jogador de xadrez. Para os filósofos gregos da antiguidade, a dúvida é o que conduz para a ciência e a filosofia. Realmente, privados da dúvida, pairamos no perigoso território do pensamento totalitário.

Quando dizemos que é fundamental ler livros clássicos, acreditamos que durante toda e qualquer época tais autores sempre têm algo importante para ensinar. É como uma obrigação humanitária para com nosso próprio ser conhecer um pouco dos clássicos. Em cada época, em cada região, quando lidos, os clássicos são reinterpretados. Mesmo diante desta característica escorregadia de a popularidade dos clássicos variar de tempos em tempos, eles sempre mantêm sua importância. Os clássicos estão abertos a serem reinterpretados e reutilizados. Justamente por manter uma atualidade constante ao logo dos tempos, Isaac Newton afirmou que:

> “se eu vi mais longe, foi por estar sobre os ombros de gigantes”.

Conhecer as teorias antigas, compreender suas razões, seus métodos e suas contribuições, é fundamental. Por outro lado, se não enxergamos tão longe quanto outros, pode acontecer de os gigantes estarem sobre os nossos ombros!

Devemos aprender com os melhores e valorizar os clássicos, porém, sem o véu dogmático da obediência. Ao filosofar, fazer ciência e jogar xadrez, mesmo diante de teorias e pessoas mais experientes, devemos desconfiar respeitosamente do que está sendo apontado como verdade. Precisamos enxergar as coisas favoráveis e desfavoráveis e ousar pensar nossas próprias ideias e estratégias. Assim, estejamos sob os ombros de gigantes, não o contrário.

Os filósofos céticos gregos da antiguidade ensinaram que um mesmo argumento pode ter diversas interpretações, e que uma suposta verdade pode ser bombardeada pela dúvida radical. A dúvida cética está presente na evolução da ciência, pois a ciência acontece no processo complexo de absorção de verdades de uma época específica, às quais são atualizadas, criticadas e derrubadas por outras teses que se mostram mais válidas que aquelas. Então, um novo corpo de conhecimentos, um novo paradigma científico aparece e nos ensina sobre as verdades da ciência de uma dada época.

A ciência da antiguidade era uma, na modernidade era outra, e assim sucessivamente. Este tema é extremamente interessante. Pensadores como Karl Popper (1902-1994) e Thomas Khun (1922-1996) trataram do método científico e do problema do falsificacionismo das teorias científicas. Ocorre que a ciência é uma atividade racional e controlada. De outra parte, ela é uma atividade que se dá ao longo do tempo e que vai sendo reinventada, aperfeiçoada e atualizada.

A ciência do xadrez vai sendo atualizada assim como a ciência geral. Jogadas que eram as melhores há duzentos anos hoje estão ultrapassadas. A verdade do xadrez se atualiza, mas precisamos recuperar o passado, ler os clássicos e seguir ingressando na atualidade do xadrez. Aprender a cultura do passado é importantíssimo para uma adequada compreensão da atualidade. Esse é um processo muito interessante de descobertas. Vamos aprendendo coisas novas, xeques, xeques-mates, táticas, estratégias, histórias, partidas magistrais, aberturas que foram usadas pelos melhores e nós mesmos as utilizamos em nossas partidas. No xadrez, ninguém pode jogar por nós. Então, não basta ler livros e decorar tudo o que os grandes jogadores recomendam. Nós precisamos aprender a ler livros de xadrez, desenvolvendo a capacidade de estudar e pensar sozinhos. É fundamental desde o início trabalharmos com exercícios, pensando as jogadas e achando as soluções mais simples. Após trabalharmos o simples, avançaremos para

o mais complexo, para a teoria geral do xadrez e seus diversos temas. No próximo livro desta série trabalharemos detalhadamente a teoria geral do xadrez, com estudos aprofundados sobre teoria de aberturas, teoria de meio jogo, teoria de finais, entre outros temas essenciais. Porém, primeiramente, iniciaremos treinando alguns xeques-mates básicos e aprendendo com algumas partidas de mestres.

Fechando este primeiro volume da coleção Filochess, a próxima seção deve ser estudada da seguinte maneira: veja o diagrama, coloque em seu tabuleiro de xadrez, pense as jogadas das brancas e das negras visado aplicar o xeque-mate das brancas e depois o das negras, em 1 ou em 2 lances, sem mover as peças. Nem sempre existe xeque-mate dos dois lados. Tente descobrir as soluções com calma. Caso não ache a solução, não veja a resposta e tente mais tarde ou no dia seguinte. Ao achar as jogadas, confira no tabuleiro e anote sua solução de acordo com a notação algébrica que aprendemos. Vire a página do livro e na próxima página você terá a solução do exercício. Compare sua resposta com o livro e siga estudando desta maneira até o final, bom proveito!

6.1 Aprendendo com xeques-mates

Diagrama 6.1.1: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 2 lances

Resposta

Diagrama 6.1.2: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.3: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.4: Mate em 2.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 2 lances

Negras jogam e dão xeque-mate em 2 lances

Resposta

Diagrama 6.1.5: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.6: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.7: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.8: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.9: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.10: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.11: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

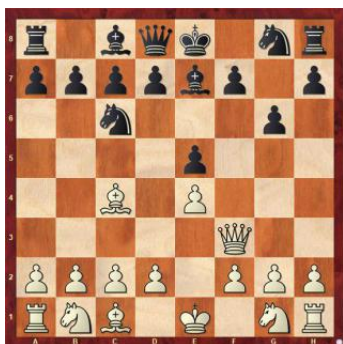
Negras jogam e dão xeque-mate em 2 lances

Resposta

Diagrama 6.1.12: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.13: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.14: Mate em 2.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 2 lances:

Resposta

Diagrama 6.1.15: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.16: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.17: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.18: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.19: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.20: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.21: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.22: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.23: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

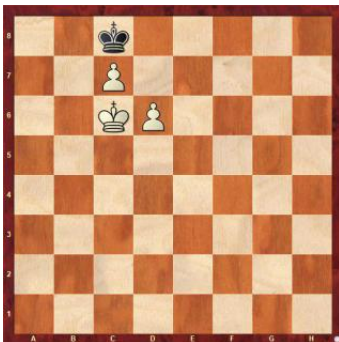
Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.24: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.25: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.26: Mate em 1.

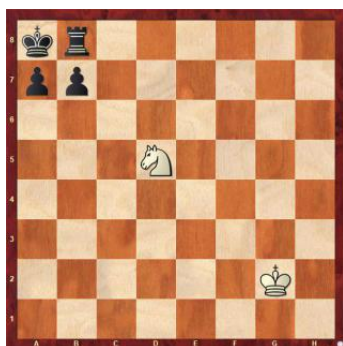
Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.27: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.28: Mate em 1.

Diagrama 6.1.29: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.30: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.31: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.32: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.33: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.34: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.35: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.36: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.37: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xequemate em 1 lance

Resposta

Diagrama 6.1.38: Mate em 1.

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Negras jogam e dão xeque-mate em 1 lance

Resposta

7. Aprendendo com partidas de mestres

7.1 Partida 1 – A harmonia dos peões

Conde Brühl x Philidor (Londres 1783)
Abertura do Bispo

Philidor jogou esta partida às cegas, enfrentando três jogadores ao mesmo tempo. Lembremos que essa partida foi jogada em 1783. Então, caso analisemos os lances da partida no computador, para a atualidade do xadrez, nem sempre Philidor jogou os melhores lances. Quando lemos e estudamos os clássicos precisamos entrar no pensamento deles, no que eles estavam raciocinando e na filosofia que aparece com esta forma de pensar.

Na partida Philidor manejou os peões com coerência, ganhou a iniciativa, sacrificou peões, conquistou casas importantes, debilitou a posição do adversário, invadiu e converteu a vantagem vencendo um bonito final de torres. Nesta partida, procurem observar a forma como o brilhante jogador francês manejou seus peões em harmonia com suas peças.

1. e4-e5 2. Bc4-c6

Esta abertura chama-se Abertura do Bispo. As brancas avançaram seu peão rei dominando a casa central d5 e agora colocam o bispo da ala do rei na casa c4 em uma boa diagonal, que ataca o ponto vulnerável f7.

Percebam que o peão de f7 é defendido apenas pelo rei das negras. Justamente por essa característica, em diversas

aberturas, e no meio jogo e nos finais de partida, muitas vezes os pontos f2 das brancas e f7 das negras são o foco dos ataques.

2. De2-d6 3.c3-f5

Com o lance f5 as negras decidem contra-atacar imediatamente o centro das brancas. O peão de d6 defende o peão de e5 e o peão de f5 está defendido pelo bispo. Então, caso as brancas tomassem o peão de f5 com (4.exf5 as negras responderiam com Bxf5 e já equilibrariam a partida). Lembremos que todas as partidas de xadrez iniciam com uma pequena vantagem pelo primeiro lance. O objetivo das pretas nos primeiros lances é igualar as chances e na sequência tomar a iniciativa.

5.d3-Cf6 6.exf5-Bf5 6.d4-e4

A dama das brancas está na casa e2. Embora ela pressione o peão de e4 das negras que está cravado na coluna do rei, observem que essa casa não é adequada para a dama, e que o peão em e4 atrapalha que o cavalo das brancas mova e permaneça na casa f3. Na abertura, seria um lance natural das brancas ter o seu cavalo do lado do rei na casa f3 e rocar, mas o plano das brancas em jogar com a dama na coluna e tornou a partida complicada e com um desenvolvimento estranho das peças brancas.

8.Bg5-d5 9.Bb3-Bd6 10.Cd2-Cbd7

As brancas deveriam ter atacado o ponto e4 das negras, equilibrando a partida. Se as brancas jogam agora 11.f3 pressionando o peão cravado em e4, as negras jogariam De7 protegendo o peão e mantendo uma pequena vantagem. No lance 10 podemos observar que as peças das negras estão mais bem colocadas e seu centro de peões c6-d5-e4 atrapalha o desenvolvimento das peças brancas.

11.h3-h6 12.Be3-De7 13.f4-h5

Diagrama 7.1.1

Passando a fase de abertura e entrando no meio-jogo, as negras conseguiram formar uma sólida cadeia de peões centrais, mantendo uma vantagem em espaço. Com o lance d5 e esta estrutura de peões chegamos a uma posição central ideal para as negras: os peões defendem uns aos outros, dominam casas centrais e as peças menores (bispos e cavalos) podem se desenvolver. As negras já dominam mais casas centrais que as brancas, tem um melhor centro de peões e melhores casas para suas peças. A dama das brancas em e2 está mal posicionada e seu cavalo do lado rei continua sem casas estacionado em g1. Quando isso ocorre, dizemos que um dos lados (na partida as negras) estão com uma pequena vantagem posicional. Esta não é uma vantagem decisiva, mas com ela é possível tomar a iniciativa e pressionar o adversário.

É importante notar que as negras já possuem um peão passado (e4), que neste momento está bloqueado pelo bispo das brancas na casa e3. O lance h5 das negras é um lance importante, pois impede que as brancas joguem g4 atacando o bispo e expandindo na ala do rei. Vejam que no xadrez, a cada

lance precisamos seguir planejando e replanejando, pensando ataque e defesa.

14.c4-a6 15.cxd5-cxd5 16.Df2-0-0 17.Ce2-b5

No xadrez devemos perceber a harmonia entre ataque e defesa. Se um peão defende outro, as peças podem manobrar com segurança e tranquilidade. Por outro lado, se os peões estão dobrados ou são avançados sem defesa, sem coesão, eles são facilmente capturados.

18.0-0-Cb6 19.Cg3-g6 20.Tac1-Cc4

Diagrama 7.1.2

Defendido pelos peões, o cavalo invade a casa c4 e coloca diversos problemas para a organização das peças brancas. Se as brancas jogam 21.Cxc4?! as negras responderiam 21...dxc4! e na sequência o outro cavalo das negras ocuparia a casa central d5, com grande vantagem posicional.

21.Cxf5-gxf5 22.Dg3+ Dg7 23.Dxg7-Rxg7 24.Bxc4-bxc4?!

Seria muito melhor se Philidor capturasse o bispo de c4 com seu peão d, abrindo a casa d5 ao cavalo. De toda forma,

com a captura através do peão b, as negras mantêm a possibilidade de centralizar as torres na coluna b atacando o ponto fraco b2.

25.g3-Tab8 26.b3-Ba3 27.Tc2-cxb3 28.axb3-Tbc8 29.Txc8-Txc8 30.Ta1-Bb4 31.Txa6-Tc3!

Diagrama 7.1.3

Nesta posição nós temos um sacrifício temporário de peão por parte das negras. A melhor defesa para as brancas seria colocar agora o cavalo na casa f1, defendendo o bispo de e3 e evitando que o cavalo seja alvo de ataques. Vejamos a sequência.

32.Rf2?!-Td3! 33.Ta2?!-Bxd2 34.Txd2-Txb3 35.Tc2-h4!?

Diagrama 7.1.4

Com o lance h4 Philidor realiza um sacrifício posicional para debilitar a estrutura de peões das brancas, enfraquecendo os h3 e f4. Além disso, ao avançar o peão h, o cavalo das negras poderá utilizar a casa h5. O computador afirma que h4 não é o melhor lance das negras. Porém, tenham em vista o plano de Philidor, tentando compreender os elementos estratégicos com os quais os grandes enxadristas planejam e executam seus objetivos.

36. Tc7+ Rg6 37.gxh4-Ch5 38.Td7-Cxf4!? 39.Bxf4-Tf3+ 40.Rg2-Txf4

O saldo da batalha é ligeiramente favorável às negras: elas possuem dois peões passados e unidos, sua cadeia de peões é coesa e os peões das brancas na coluna h estão dobrados. Com a melhor defesa as brancas ainda poderiam salvar a partida, porém, Philidor jogará melhor que o adversário e vencerá brilhantemente, vejamos.

41.Txd5-Tf3 42.Td8-Td3

Contra o materialismo do mundo capitalista, temos o

xadrez! Nem sempre quem tem mais está melhor. O peão de vantagem das brancas não compensa sua frágil estrutura de peões. As negras colocaram sua torre por trás do peão passado das brancas e este é um ótimo método defensivo. Por outro lado, este lance permitirá que os peões de f5 e e4 avancem conectados e apoiados pela torre que corta a 3ª fileira do passivo rei das brancas.

43.d5-f4 44.d6-Td2+ 45.Rf1-Rf7 46.h5-e3 47.h6??

Diagrama 7.1.5

O último dos erros é sempre o mais importante. Costumamos dizer que vence aquele que comete o penúltimo erro. Nesta posição, o único lance que salva a partida é 47.Td7+ e contra 47...Re6 48.Td8, impedindo o avanço do peão das negras para a casa f3, com posição igualada.

47...f3! 0-1

Lembre-se: quando as negras vencem colocamos 0-1; quando as brancas vencem anotamos 1-0; quando ocorre empate =.

As brancas abandonam, pois não poderiam impedir a coroação do peão das negras, por exemplo: 48.Rg1-f2+ 49.Rg2-Td1 50.d7-f1=D+.

Com uma rainha a mais, as negras rapidamente aplicariam o xeque-mate. Esse peão passado que se coroa em dama é um dos grandes temas do xadrez.

Eis um provérbio chinês: Há três coisas que nunca voltam atrás: a flexa lançada, a palavra pronunciada e a oportunidade perdida.

Realmente, assim como a flexa lançada, o peão avançado jamais retornará!

O enxadrista Aaron Nimzowitsch (1886-1935) escreveu um clássico do xadrez, o livro Meu Sistema. Nimzowitch dizia que o peão passado é como um criminoso que deve estar na prisão. Logo, não o trate com medidas suaves!

A crueldade para com o peão passado se assenta na ideia de que os criminosos, quando fora da prisão, muitas vezes não são recapturados. Basta dar uma brecha que o criminoso escapa e jamais reaparece. Então, o peão passado deve estar sob vigilância rigorosa, sem chance alguma escapar. Diante da metáfora apresentada por Nimzowitch, lembre-se em suas partidas que é importantíssimo controlar os peões passados do adversário e valorizar os seus.

As partidas de xadrez podem ser vencidas na abertura, no meio jogo ou no final. Em cada fase do jogo é necessário ter o olhar atento para as ameaças imediatas, mas também observar como seria a posição atual sem as peças, apenas com os reis e os peões. Philidor nos ensinou a tomar muito cuidado com os peões e que não devemos avançá-los aleatoriamente.

Quando avançamos um peão e voluntariamente estragamos nossa estrutura, devemos ter boas vantagens, seja na defesa ou no ataque. Como dizia Aristóteles, a prudência é uma virtude fundamental. Ao ser prudente, evitamos o pânico, a

loucura e o erro. A prudência é uma capacidade de vigiar nossas ações e controlar as paixões. No xadrez as vezes queremos atacar sem piedade e esmagar o adversário. Mas, contra um adversário experiente, se avançamos descuidadamente, logo ele encontra os pontos fracos da posição, penetra e vence.

Para quem está iniciando no xadrez, procure avançar os peões com harmonia, iniciando pelo avanço dos peões centrais, dominando o centro e mantendo uma estabilidade. O ideal é que um peão defenda o outro. Se as peças precisam defender os peões, elas ficam escravas na defesa. Sem uma estrutura de peões coesa, nossas peças ficam presas e não podem atacar e defender com eficiência.

7.2 Partida 2 – O jogo posicional

L. Paulsen x P. Morphy (Nova York, 1857)
Abertura dos Quatro Cavalos

O enxadrista norte americano Paul Charles Morphy (1837-1884) foi o melhor enxadrista de sua época. Considerado um gênio, com doze anos de idade já jogava de maneira excepcional, bem como conseguia realizar partidas às cegas. Para o ex-campeão mundial Bobby Fischer, Paul Morphy foi o maior gênio da história do xadrez.

1.e4-e5 2.Cf3-Cc6 3.Cc3-Cf6

Diagrama 7.2.1

Esta é a famosa Abertura dos Quatro Cavalos. Brancas e negras posicionam seus poderosos cavalos nas casas centrais e se preparam para desenvolver os bispos, fazer o roque e progredir na luta. Não esqueça que essa é a melhor estratégia para quem está iniciando no xadrez: desenvolver as peças em casas centrais, lutar para dominar o centro com peões e peças, rocar e, finalmente, colocar a dama e as torres em jogo.

4.Bb5-Bc5 5.0-0-0-0 6.Cxe5-Te8

As brancas capturam o peão de e5, sabendo que se as negras jogam 6...Cxe5 as brancas replicam com o garfo 7.d4, atacando simultaneamente duas peças, recuperando o material com vantagem no centro.

7.Cxc6-dxc6 8. Bc4-b5 9.Be2-Cxe4 10.Cxe4-Txe4 11.Bf3-Te6 12.c3?!

Notem que o lance 12.c3 é fraco, pois permite a invasão da dama das negras e as brancas ficam com uma estrutura de peões pouco confortável para o desenvolvimento das peças. Melhor seria jogar 12.d3.

12...Dd3! 13.b4-Bb6 14.a4-bxa4 15.Dxa4-Bd7 16.Ta2?

A torre branca fica mal colocada. Este e outros pequenos erros permitirão às negras a tomada da iniciativa com um ataque fulminante.

16...Tae8 17.Da6

Diagrama 7.2.2

O próximo lance das negras é surpreendente. Mas antes de prosseguir, vamos parar e analisar essa posição com calma.

1) Qual dos reis está mais seguro?

2) Algum lado tem vantagem material?

3) Algum lado possui vantagem posicional?

A partir das perguntas acima, podemos julgar quem está vencendo. Lembre-se que a partida de xadrez é jogada por pessoas, não por computadores. Assim, nós humanos jogamos xadrez entre erros e acertos, pensando nas possibilidades e raciocinando sempre através destas três perguntas. Vamos tentar respondê-las a partir da posição do diagrama?

1) Qual dos reis está mais seguro? R: Assim como na guerra, a segurança dos reis é essencial. O rei das negras parece bem seguro. Por outro lado, o rei das brancas está em uma situação incerta, pois todas as peças das negras apontam para o lado do rei adversário, mesmo que indiretamente.

2) Algum lado tem vantagem material? R: Em material, a partida está igualada.

3) Algum lado possui vantagem posicional? R: As torres das negras estão coordenadas e dobradas na coluna e. Sua dama está bem-posicionada, o bispo na casa b6 ataca o ponto frágil f2 e o outro bispo que está em d7 pode atacar futuramente o peão da casa g2, que protege o rei das brancas. De outra parte, a torre das brancas está passiva na defesa da casa f1, a torre em a2 está mal posicionada e bem fora do jogo. A dama das brancas, pior ainda, está na casa a6 e praticamente se escondeu da batalha.

Quando um dos lados tem o rei mais seguro e peças mais bem colocadas, mesmo que o cálculo material das peças no tabuleiro diga que a partida está equilibrada, a análise concreta da posição nos informa que um dos lados têm vantagem posicional. Nas partidas de xadrez a vantagem posicional pode ser pequena, grande ou decisiva. Quando é decisiva significa que um dos lados possui vantagem e que se este lado jogar corretamente, vencerá a partida. Se é uma grande vantagem, não quer dizer que necessariamente quem está melhor vencerá, porém, tem grandes chances. E, por fim, se a vantagem é pequena, um dos lados está um pouco melhor, mas tem muito jogo pela frente e tudo pode mudar.

Na partida Morphy conquistou pequenas vantagens e até aqui jogou bem melhor que o adversário. Sua estratégia funcionou. No xadrez, muitas vezes as conquistas posicionais permitem a tática, que geralmente envolve sacrifício de peças e peões para alcançar um objetivo. Geralmente, a tática serve para conquistar vantagem material futura, ou aplicar o xeque-

mate. No lance 17... as negras jogam um lance surpreendente, vejamos a sequência.

17...Dxf3!!! Sacrifício de dama!

As negras sacrificaram a dama, trocando-a por um bispo. Se o xadrez fosse um mero jogo de soma e subtração, diríamos que as negras enlouqueceram e que as brancas estão ganhas. Porém, o xadrez é muito mais que esta forma simplista de cálculo.

A análise concreta da posição nos mostra que o rei das brancas corre grande perigo, que nenhuma das outras peças pode lhe socorrer apropriadamente e que as peças negras ou aplicarão xeque-mate, ou que as brancas deverão perder tanto material para salvar o monarca, que ficarão perdidas.

18.gxf3-Tg6+ 19. Rh1-Bh3 20. Td1

Diagrama 7.2.3

Outros lances de defesa não salvariam as brancas, vejamos os principais:

a) 20. Dd3-f5 21.Dc4+Rf8 22.Dh4-Bxf1 23.h3-Bg2+ 24.Rh2-Bxf3 -+

b) 20.Tg1-Txg1+ 21.Rxg1-Te1+ 22.Df1-Txf1++

20...Bg2+ 21.Rg1-Bf3+ 22.Rf1-Bg2+!?

No lance 22 melhor seria se as negras escolhessem 22...Tg2 : 23.Dd3-Txf2+ 24.Rg1-Tg2+ (se 25.Rf1-Tg1++) (se 25.Rh1-Tg1++)

23.Rg1-Bh3+ 24.Rh1-Bxf2 25.Df1-Bxf1 26.Txf1-Te2 27.Ta6-Th6 28.d4-Be3

0-1 As brancas abandonam.

As brancas abandonam porque não podem impedir o xeque-mate, por exemplo: 29.Bxe3-Thxh2+ 30.Rg1-Teg2++

7.3 Partida 3 – O sacrifício ao roque

W. Steinitz x Golmayo (Havana, 1888)
Defesa Francesa

Wilhem Steinitz (1836-1900) nasceu na Áustria e depois se naturalizou norte americano. Certa vez Steinitz comentou que no começo de sua carreira atacava sem parar, realizando partidas geniais, às quais perdia com frequência! Depois, jogando com prudência, em estilo mais defensivo e menos radical, as partidas eram mais difíceis, cansativas e feias, porém, ele conseguia ganhar cada vez mais. Considerado o primeiro campeão mundial oficial, ele sistematizou e ampliou o

modo científico de pensar o xadrez. Mais importante que realizar ataques duvidosos é acumular pequenas vantagens. Na partida a estrutura de peões e a posição das peças e reis permitiu um ataque fulminante ao roque, vejamos.

1.e4-e6 2.d4-d5 3.Cc3-Cf6 4.e5-Cfd7 5.f4-c5

Diagrama 7.3.1

A Defesa Francesa é conhecida como uma abertura sólida e posicional. As negras fortalecem a defesa da casa d5 com o apoio do peão em e6 e atacam lateralmente o centro das brancas com o temático c5. As brancas podem escolher diversas maneiras de responder, levando a um jogo posicional ou dinâmico, dependendo dos acontecimentos. Em geral as brancas mantêm alguma vantagem em espaço e as negras jogam contra-atacando.

O maior inconveniente da Defesa Francesa é que seu bispo da casa c8 permanece bloqueado por um bom tempo. As negras devem jogar com precisão para não ficarem sufocadas.

Na partida temos uma das posições típicas da Defesa Francesa, com os peões das brancas em d4-e5-f4 e as negras

com seus peões em e6-d5-c5.

6.dxc5-Bxc5 7.Cf3-Cc6 8.Bd3-0-0 9.h4-f6!?

Diagrama 7.3.2

Em muitas posições da Defesa Francesa o lance f6 permite um ataque direto ao centro, abre a coluna f para sua torre e dá um bom contrajogo às negras. Mas o xadrez é dinâmico e cada posição tem suas vantagens e desvantagens. Na partida, segundo a análise do computador, esse lance das negras é bom, porém, ele deixa a possibilidade do temático sacrifício do bispo branco em h7. Como as brancas avançaram o peão de e4 para e5, o cavalo defensor da ala do rei das negras deixou a defesa de h7 e apenas o rei defende essa casa. A partida é dinâmica e os dois lados devem jogar com precisão. Vejamos como as brancas prosseguem seu ataque.

10.Cg5!-fxg5 11.Bxh7+

As brancas sacrificam o bispo, passando a rainha para o ataque.

11...Rxh7 12.hxg5+ Rg8 13.Dh5

Se as brancas conseguem jogar g6 as negras não escapam do xeque-mate. Sendo assim, elas impedem o xeque-mate devolvendo um cavalo, capturando o peão em e5.

13...Cde5 14.fxe5-Tf5?!

Bem melhor seria 14...Bf2+ e as negras seguiriam na luta, com uma posição bem complicada.

15.g4-Txe5+ 16.Rd1-Be3 17.Bxe3-Txe3 18.Cb5!

Cobrindo a casa de fuga do rei das negras em d6. Este é o único lance vencedor! É impressionante a precisão dos lances de Steinitz.

18...Tf3 19.g6!

Este lance cerca o rei das negras, prepara o assalto final e não dá chances ao adversário. Podemos perceber a importância do sacrifício do bispo no roque. Nesta posição as negras estão perdidas, pois o rei está em rede de mate. Observem que o bispo de c8 nunca movimentou! Se as peças ficam ociosas em suas casas iniciais, o adversário tem a possibilidade de realizar invasões e ataques.

Diagrama 7.3.3

19...Rf8 20.Dh8+ Re7 21.Dxg7+

0-1 As negras abandonam porque não podem impedir o xeque-mate, por exemplo

a) 21... Tf7 22.Dxf7++

b) 21.Re8 22.Th8+ Tf8 23.Txf8++

7.4 Partida 4 – A psicologia no xadrez

E. Lasker x J. R. Capablanca (São Petersburgo, 1914)
Abertura Espanhola ou Ruy López

Emanuel Lasker venceu W. Steinitz e tornou-se o segundo campeão mundial de xadrez. Hábil e perspicaz, Lasker manteve seu título por vinte e sete anos. Em 1921 ele perdeu o título para o gênio cubano José Raul Capablanca. As disputas Lasker x Capablanca e mais tarde Capablaca x Alekhine, estão entre as mais belas disputas da história do xadrez. Lasker sabia jogar de acordo com as circunstâncias. Antes de olhar para as peças, ele se preocupava em examinar seu oponente.

Em 1914 Lasker venceu a final do torneio de São Pertersburgo, com meio ponto de vantagem sobre Capablanca. Nesta partida, precisando da vitória, todos pensavam que Lasker se lançaria ao ataque, evitando trocar as peças. Porém, ele surpreendeu seu adversário e fez exatamente o contrário, jogando posicionalmente uma variante da abertura espanhola que aparentemente levava ao empate.

1.e4-e5 2.Cf3-Cc6 3.Bb5

A Espanhola ou Ruy Lopez é a mais famosa abertura da história do xadrez. No terceiro lance as brancas desenvolvem rapidamente preparando o roque, pressionam a posição central das negras atacando o cavalo de c6 com seu bispo colocado na casa b5. As negras, por sua vez, mantêm a posição central estável com seu peão em e5, um cavalo bem colocado na casa

c6 e se preparam para desenvolver as peças, rocar e contra-atacar.

3...a6 4.Bxc6-dxc6

As negras optam por expulsar o bispo branco da casa b5, confiando que a troca do bispo pelo cavalo lhes seria favorável. Observemos que o xadrez é um jogo dinâmico, no qual os planos dos oponentes contrastam.

Na chamada variante das trocas da abertura espanhola, as brancas tentam enfraquecer a estrutura de peões das negras. Em um final de peões com esta estrutura, as brancas teriam melhores chances de vitória. Por sua vez, as negras ganham como compensação o par de bispos. Na maioria das posições abertas o par de bispos é considerada uma vantagem posicional. Capablanca ganharia o torneio se empatasse essa partida, mas esta calma posição reservou surpresas ao enxadrista cubano. Nem sempre mares calmos garantem tranquilidade.

5.d4-exd4 6.Dxd4-Dxd4 7.Cxd4-Bd6 8.Cc3-Ce7 9.0-0-0-0

Diagrama 7.4.1

Em geral, neste tipo de posição as negras jogam de maneira mais ativa colocado o bispo em d7 e fazem o roque maior. Alguns pequenos deslizes vão permitindo que as brancas consigam ganhar espaço e pressionar.

10.f4-Te8 11.Cb3-f6 12.f5!?

Um lance interessante. As brancas optam por ganhar espaço e manter o bispo de c8 em uma posição passiva. As brancas cedem a casa e5 para as negras e em compensação dominam a casa vital e6.

12...b6?!

As negras não se atentaram o perigo da posição. A conservadora sequência 12...Bd7 seguido de Tad8 manteria a posição estável.

13.Bf4-Bb7?

As negras deveriam imediatamente capturar o bispo de f4 e jogar c5, com posição equilibrada.

14.Bxd6-cxd6 15.Cd4!

Os peões enfileirados das negras em a6-b6-c6-d6 serão alvo de ataques. Os cavalos das brancas começarão a pressionar e invadir a posição adversária, vejamos.

15....Tad8?!

Outro lance duvidoso. Como se costuma dizer: uma desgraça não vem desacompanhada! As negras seguem uma sequência de pequenos erros posicionais e as brancas acumulam vantagens. De uma posição equilibrada em seu dinamismo, entramos agora em uma posição em que as brancas estão mais confortáveis.

16.Ce6-Td7 17.Tad1-Cc8?! 18.Tf2-b5 19.Tfd2-Tde7 20.b4-Rf7 21.a3-Ba8??

Aqui as negras deveriam jogar o sacrifício de qualidade 21...Txe6 22.fxe6+Txe6 e a partida se manteria complicada, com vantagem para as brancas. Com a jogada 21...Ba8, a defesa das negras será passiva, o que não é aconselhável.

22.Rf2-Ta7 23.g4-h6 24.Td3-a5 25.h4-axb4 26.axb4-Tae7?! 27.Rf3-Tg8 28.Rf4-g6?! 29.Tg3-g5+ 30.Rf3!-Cb6 31.hxg5-hxg5

32.Th3!

Com este lance as brancas não aceitam o sacrifício do peão em d6, que permitiria o salto do cavalo das negras para a casa c4 atacando a torre, com ganho de tempo. As brancas optam por invadir imediatamente a posição das negras com o domínio da coluna h.

Diagrama 7.4.3

32...Td7 33.Rg3-Re8 34.Tdh1-Bb7

35.e5!

Com este lance a partida está praticamente decidida. Se as negras respondessem com 35...fxe5 as brancas igualmente jogariam 36.Ce4, com domínio completo da posição. Percebam que em muitas posições os peões precisam ser sacrificados para dar casas às outras peças.

Diagrama 7.4.4

35...dxe5 36.Ce4-Cd5 37.C6c5-Bc8 38.Cxd7-Bxd7 39.Th7-Tf8 40.Ta1-Rd8 41.Ta8+Bc8 42.Cc5

Diagrama 7.4.5

0-1 As negras abandonam.

As negras abandonam porque estão completamente perdidas e não podem impedir o lance Cb7+ e as consequentes perdas de material.

7.5 Partida 5 – O avanço central

O. Bernstein x J. R. Capablanca (Moscou, 1914)
Abertura Gambito da Dama

Nesta partida as negras ocupam o centro com dois peões unidos (d5 e c5). Os peões centrais, bem defendidos por peças, podem abrir linhas de ataque, bem como criar peões passados. Capablanca utilizará seus dois peões unidos como ponta de lança para uma invasão na posição das negras.

A abertura utilizada é uma das mais importantes do xadrez, o Gambito da Dama. O Gambito da Dama se caracteriza pelos lances: 1.d4-d5 2.c4. As brancas avançam no centro e pressionam o ponto d5, oferecendo um peão às negras. Então, temos um "gambito", isto é, uma abertura na qual se oferece material para alcançar um melhor desenvolvimento ou ataque. Ao contrário do Gambito do Rei e do Gambito Evans, mais agressivos e especulativos, o Gambito da Dama não é uma aventura., pois se as negras capturam o peão 2...dxc4, imediatamente as brancas podem recuperar o peão dando xeque 3.Da4+. Geralmente, quando as negras capturam o peão de c4, as brancas jogam e3 ou e4, pretendendo recuperar o peão de c4 com o bispo, de maneira a efetuar a captura ganhando tempos em desenvolvimento e dominando o centro. No xadrez é fundamental ter as peças ativas, e o Gambito da Dama é uma ótima oportunidade para jogar boas partidas, tanto de brancas quanto de negras.

1.d4-d5 2.c4-e6

Ao defender o peão de d5 com um peão em e6, as negras escolhem o gambito da dama recusado e mantém um pé no centro. Elas recusam capturar o peão das brancas e continuam desenvolvendo suas peças com a defesa do seu ponto central d5. Por sua vez, as brancas obtêm maior liberdade de ação para suas peças e o bispo das negras da casa c8 está momentaneamente bloqueado pelo seu próprio peão em e6. As negras precisam jogar de forma precisa, desenvolvendo as peças e fazendo o roque. Atentas aos acontecimentos, no momento certo, elas efetuam trocas centrais, liberam suas peças e partem para o contra-ataque.

3.Cc3-Cf6 4.Cf3-Be7 5.Bg5-0-0 6.e3-Cbd7 7.Tc1

Diagrama 7.5.1

A torre na coluna c exerce pressão indireta sobre o adversário.

7...b6

As negras optam por colocar o bispo da casa c8 em posição de fianchetto, ocupando a casa b7 exercendo pressão no centro.

8.cxd5-exd5 9.Da4-Bb7 10.Ba6

As brancas optam por trocar seu bispo pelo das negras, considerando que a casa c6 das negras é fraca, podendo assim pressionar o adversário na coluna c.

10...Bxa6

11.Dxa6-c5!

Observem que até o lance 11 as negras se mantiveram na retaguarda, jogando com cautela. Agora, com seu rei seguro, com bispos e cavalos desenvolvidos, partem imediatamente para o contra-ataque central.

12.Bxf6?!

Esse lance é considerado duvidoso porque as brancas não estavam obrigadas a trocar seu bispo pelo cavalo e, pior, esta troca ajuda as negras a ativar um cavalo que estava passivo (o cavalo que estava em d7).

12...Cxf6 13.dxc5-bxc5

Capablanca tem dois peões flutuantes no centro. Se bem defendidos e em harmonia com as outras peças, os peões flutuantes podem ser fortes, permitindo ataques e a criação de um futuro peão passado. Por outro lado, se esses peões não estiverem suficientemente defendidos, eles podem ser perdidos. Eis o dinamismo do jogo de xadrez, com suas vantagens e desvantagens!

14.0-0-Db6

Diagrama 7.5.2

15.De2

Se elas jogassem 15. Dxb6, as negras capturam a dama de peão, unindo sua cadeia de peões. Assim, as brancas

recuam sua dama, reagrupando suas peças.

12...c4!

Capablanca tinha um profundo conhecimento posicional do xadrez. Com este lance o peão de d5 fica na defesa do seu companheiro em c4. Além disso, o peão das brancas na casa b2 poderá ser atacado pelas peças pesadas das negras exercendo pressão na coluna b. Este lance também valoriza o bispo de e7, aumentando suas diagonais. O inconveniente deste lance é que cede a casa d4 para as brancas. O xadrez é um jogo de pesos e medidas no qual precisamos ceder para avançar. A grande questão sempre é que as vantagens obtidas devem ser mais efetivas que as desvantagens.

16.Tfd1-Tfd8 17.Cd4-Bb4

As peças negras começam a tomar a iniciativa. Se elas conseguem trocar o bispo pelo cavalo de c3, na sequência pressionariam na jogando Ce4.

18.b3!?

Com este lance as brancas atacam imediatamente o incômodo peão de c4. Por outro lado, permite que as negras pressionem ainda mais na coluna c.

18...Tac8 19.bxc4-dxc4

A pressão central das negras conquistou uma pequena vantagem posicional: um perigoso peão passado. A partir deste momento a partida ganha novas características e se aproxima de um final. Elas deverão concentrar suas forças em valorizar este peão, isto é, pressionar a posição adversária de maneira a conseguir avançar o peão criando problemas ao adversário. O tema do peão passado é um dos mais importantes do xadrez.

20.Tc2-Bxc3 21.Txc3-Cd5 22.Tc2-c3 23.Tdc1-Tc5 24.Cb3!?

Nestas posições as brancas costumam jogar o lance de segurança 24.h3, para que o rei não fique em tema de mate na

primeira fileira. Esse espaço para o rei é fundamental e evita futuros problemas.

24...Tc6 25.Cd4

As brancas tentam empatar por repetição de lances. As negras confiam que sua posição é melhor e jogam pela vitória.

25...Tc7 26.Cb5-Tc5

Em um primeiro olhar parece que as negras perdem o peão. Você concorda?

27.Cxc3-Cxc3 28.Txc3-Txc3 29.Txc3

Por fim, as negras previram que esta posição é vencedora, você consegue achar o lance ganhador? Pense com calma!

Diagrama 7.5.3

29...Db2!!

As negras exploram a fragilidade da primeira fileira das brancas, utilizando uma atração, através do sacrifício de sua dama. Ou as brancas perdem a torre, ou tomam o xeque-mate.

Vejamos as possibilidades principais:

a) 30.Tc2-Db1+ 31.Df1-Dxc2

b) 30.Td3-Dc1+ 31.Td1-Txd1+

c) 30.Tc8-Db1+ 31.Df1-Dxf1+ 32.Rxf1-Txc8

d) 30.De1-Dxc3 31.Dxc3-Td1+

e) 30.Dc2-Dxc2 31.Txc2-Td1++

f) 30.Dd3-Da1+ 31.Df1-Dc3

30.Dxb2-Td1++

0-1 - Por fim as negras vencem a partida aplicando o xeque-mate.

Referências Bibliográficas

ANDRÉ, Scala. Espinosa. Tradução: Tessa Moura Lacerda. São Paulo: Estação Liberdade, 2003. (Figuras do Saber)

ARISTÓTELES, Metafísica, v. II. Ensaio introdutório, texto grego com tradução e comentário de Giovanni Reale. Tradução de Marcelo Perine. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2013.

AVERBACH, Y.; BEILIN, M. Viaje al Reino del Ajedrez. Tradução do russo: Augustín Puig. Barcelona: Ediciones Martines Roca, 1975. (Coleccion Escaques)

A filosofia como ponto de encruzilhada: ensaios epistemológicos, interdisciplinares e existenciais. Org. Elemar Kleber Favreto; Juliana Cristina Souza da Silva; Edgard Vinícius Cacho Zanette. Boa Vista, RR: UERR Edições, 2021.

BATTISTI, César Augusto. Sujeito em Descartes: ser pensante e corpo. *In*: Às voltas com a questão do sujeito: posições e perspectivas. Ijuí, RS; Cascavel, PR: UNIJUÍ/EDUNIOESTE, 2010.

BOROVSKY, Eugène Znosko. THE ART OF CHESS COM-BINATION: a guide for all Players of the game. Tradução para o inglês de Philip W. Sergeant. New Yok: Dover Pulications, INC, 2017.

COSTA, Waldemar. Epopeia do Campeonato Brasileiro de Xadrez. 1927-2008. São Paulo: Editora Solis, 1ª Edição, 2009.

COUTINHO, Afrânio. A filosofia de Machado de Assis e outros ensaios. Rio de Janeiro: Livraria São José, 1959.

DESCARTES, René. Discurso do Método; Meditações; Objeções e respostas; As paixões da alma; Cartas. 2 ed. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

_________. Méditations métaphysiques. In: Oeuvres de Descartes, Vol. IX-I, Adam et Tannery, 11 vols. Paris, Vrin, 1973-8.

DOYLE, (Sir) Arthur Conan. Sherlock Homes – obra comple-ta. 2 ed. v. 1. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

ECO, Umberto. O nome da rosa. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: O Glo-bo; São Paulo: Folha de São Paulo, 2003.

O engajamento intelectual em Sartre: uma abordagem acerca da relação entre consciência e ação. CARDOSO, Perry Thor Terra; ZANETTE, Edgard Vinícius Cacho, FAVRETO, Elemar Kleber. p. 20-54. In: Encontros filosóficos: ensaios sobre método, educação e ensino. Org. Edgard Vinícius Cacho Zanette; Elemar Kleber Favreto. 1. ed. Boa Vista, RR: UERR Edições, 2021.

HEMINGWAY, Ernest. Le vieil homme et la mer. Tradução francesa: Jean Dutourd. Barcelona: Gallimard, 2012.

HOBBES, Thomas. Leviatã ou matéria, forma e poder de um Estado eclesiástico e civil. 2 ed. Tradução: Eunice Ostrensky. São Paulo: Martins Fontes: 2003.

JAPIASSU, Hilton. Filosofia da ciência: uma introdução. Rio de Janeiro: Uapê: EAF, 2010.

_________. Filosofia para quê? 1. ed. Rio de Janeiro: Uapê, 2014.

Lances Inocentes (Searching for Bobby Fisher). Direção e Roteiro: Steven Zaillian. Produção: Scott Ruddin e William Horberg. Baseado em Searching for Bobby Fisher, livro de Fred Waitzkin. Estados Unidos, 109 minutos, 1993.

MACHADO DE ASSIS, Joaquim Maria. Contos: uma antologia. Seleção, introdução e notas de John Gledson. São Paulo: Cia. das Letras, 1998, vol.1.

_________. Machado de Assis (p. 689). Viseu. Edição do Kindle.

_________. Obra Completa. Rio de Janeiro: Nova Aguillar, 1994, 3 vol. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000243.pdf

MATHIAS, Herculano Gomes. Machado de Assis e o jogo de xadrez.

In: Anais do Museu Histórico Nacional, vol 13, 1952, p. 143-191. Disponível em: <https://www.machadodeassis.org.br/abl_minisites/cgi/cgilua.exe/sys/start73a5.html?infoid=304&sid=112>. Acesso em: 10 de abril de 2021.

MECKING, Henrique. Partidas e Finais de Xadrez do Grande Mestre Mequinho. Taubaté, 2021.

MECKING, Henrique; CALDEIRA, Adriano. Mequinho: O Xadrez de Um Grande Mestre. São Paulo: Ciranda Cultural, 2010.

NINZOWITSCH, Aron. My System. B.T Batsford, 1987.

PLATÃO. Apologia de Sócrates, Eutífron, Críton. Tradução de André Malta. Porto Alegre: L&PM, 2008.

_____. Diálogos. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Belém: EDUFPA, 1973. 13 v.

_____. Mênon. Tradução de Maura Iglésias. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Loyola, 2001.

_________. A república. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

REALE, Giovanni. História da filosofia antiga: Platão e Aristóteles. Tradução de Henrique Cláudio de Lima Vaz; Marcelo Perine. São Paulo: Loyola,1994.

ROBINSON T.M. A psicologia de Platão. São Paulo: Loyola, 2007.

SPINOZA, Baruch. Éthique. Éditions de l'Éclat, 2005, Paris-Tel-Aviv.

ZANETTE, E.V.C. A influência do ceticismo na Filosofia de Descartes e a dúvida posta em questão. In: Revista Reflexões, Fortaleza- Ce- Ano 1, N° 1, p. 71-87, julho a dezembro de 2012.

_________. Ceticismo e subjetividade em Descartes. Curitiba, PR: CRV, 2015.

_________. Crítica ao sensível na teoria da alma racional de René Descartes. 2. ed. Boa Vista, RR: UERR Edições, 2021.

_________. O ceticismo pirrônico e a classificação das Filosofias possíveis. In: Theoria: Revista Eletrônica de Filosofia. Pouso Alegre. Ed. 05/2010, p. 142-150.

VERNANT, Jean-Pierre. As origens do pensamento grego. Tradução de Ísis Borges B. da Fonseca. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

ZWEIG, Stefan. Amok e Xadrez. Tradução: Odilon Gallotti e Marcos Branda Lacerda. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

WAITZKIN, Josh; WAITZKIN, Fred. Josh Waitzkin’s attacking Chess: agressive strategies and inside moves from the U.S Junior Champion. New York: Fireside, 1995.

ÍNDICE DE IMAGENS

ÍNDICE DE DIAGRAMAS

Pg.

Pg.

Pg.

ÍNDICE DE TABELAS

Respostas

Diagrama 6.1.1
Brancas: 1. Dh8++

Negras: 1. Dd1+ Be1 2. Dxe1++

Diagrama 6.1.2
Brancas: 1. Dxh7++

Negras: 1. Dxc2++

Diagrama 6.1.3
Brancas: 1. Dg7++

Negras: 1. Df1++

Diagrama 6.1.4
Brancas: 1. Th3+ Dh4 2. Txh4++

Negras: 1. Da1+ 2. Tb1 - Dxb1++

Diagrama 6.1.5
Brancas: 1. Th8++

Negras: 1. Dxb2++

Diagrama 6.1.6
Brancas: 1. Tg1++

Negras: 1. Db1++

Diagrama 6.1.7
Brancas: 1. Th1++

Negras: 1. Ta1++

Diagrama 6.1.8
Brancas: 1. Th1++

Negras: 1. Da1++

Diagrama 6.1.9
Brancas: 1. Ba6++

Negras: 1. Cf2++

Diagrama 6.1.10
Brancas: 1. Td8++

Negras: 1. Bf3++Diagrama 6.1.11

Diagrama 6.1.11
Brancas: 1. Bxh7++

Negras: 1. Tf1+ 2. Bg1 – Cf2++

Diagrama 6.1.12
Brancas: 1. Dxf7++

Diagrama 6.1.13
Brancas: 1. Dh5++

Diagrama 6.1.14
Brancas: 1.Dxh7+Rf8 2.Dh8++

Diagrama 6.1.15
Brancas: 1. Cg6++

Diagrama 6.1.16
Brancas: 1. exg8=C++

Diagrama 6.1.17
Brancas: 1. Dc6++

Diagrama 6.1.18
Brancas: 1. Dh7++

Diagrama 6.1.19
Brancas: 1. Bf7++

Diagrama 6.1.20
Brancas: 1. Th7++

Diagrama 6.1.21
Brancas: 1. Cd6++

Diagrama 6.1.22
Brancas: 1. Te5++

Diagrama 6.1.23
Brancas: 1. Dd6++

Negras: Db1++

Diagrama 6.1.24
Brancas: 1. d7++

Diagrama 6.1.25
Brancas: 1. b7++

Diagrama 6.1.26
Brancas: 1. Cc7++

Diagrama 6.1.27
Brancas: 1. Cc7++

Diagrama 6.1.28
Brancas: 1. Rf7++

Diagrama 6.1.29
Brancas: 1. Be8++

Diagrama 6.1.30
Brancas: 1. Tc8++

Diagrama 6.1.31
Brancas: 1. Df7++

Negras: 1. Th4++

Diagrama 6.1.32
Brancas: 1. Dd8++

Negras: 1. Tb8++

Diagrama 6.1.33
Brancas: 1. Dd7++

Diagrama 6.1.34
Brancas: 1.Tf8 ++

Diagrama 6.1.35
Brancas: 1.Cd7 ++

Diagrama 6.1.36
Brancas: 1. f7++

Negras: 1. Dxa2++

Diagrama 6.1.37
Brancas: 1. Dxg6++

Negras: 1. Cf3++

Diagrama 6.1.38
Brancas: Cxf7++

Negras: 1. Dxg2++